『どうぶつの森+』村じまんフェスタ+新スタート!

vol.78

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年11月21日発行(毎月2回6日・21日発行)
第7巻第13号(通巻78号)

毎月6日と21日発売!

ニンテンドードリーム Nintendo DREAM

定価490YEN 11/21 2002



ファイナル ファンタジー クリスタル クロニクル

今村孝矢さんインタビュー&攻略

スターフォックスアドベンチャー



逆転裁判2
biohazard 0
マリオパーティ4
星のカービィ 夢の泉デラックス

年末年始に遊べる

期待のRPG 3連発!!

ゼルダの伝説 風のタクト
ファイナルファンタジー タクティクスアドバンス
ポケットモンスター ルビー・サファイア



NINTENDO GAMECUBE
Disney's
ミッキーマウスの不思議な鏡
鏡の中の世界には
不思議な謎がいっぱい!
ミッキーと一緒に
あっちこっちクリックしよう!
好評発売中!
メーカー希望小売価格 6,800円 (税別)
■1人用(2Pサポート機能付)
■クリックアドベンチャー
ゲームのバックアップ(途中経過や成績などのセーブ)を行うには別売の
ニンテンドー ゲームキューブ メモリーカード が必要です。使用ブロック数:3
developed by CAPCOM
Disney INTERACTIVE
クリックアドベンチャーって?
調べたいところに指カーソルを移動させて…
クリック!
Aボタン
A
するとミッキーがいろいろなアクションを見せてくれるよ!
クリックしながら、ミッキーと一緒にお屋敷の中をどんどん探検していこう!

Nintendo

キッズモードと2Pサポート機能って？

このゲームには、プレイ中にコントローラをさわらないでいると、ミッキーが自分で考えて探検し始める「キッズモード」がついているよ。まるでディズニーアニメのように、見ているだけでも楽しめる!!
「2Pサポート機能」は、プレイヤー2(2P)がプレイヤー1(1P)を誘導して、ゲーム進行をサポートすることができるよ！
例えば、お父さん・お母さんがサポートカーソルを使って手伝うことができるんだ!!



楽しいミニゲームもいっぱい!!

お屋敷の中には、ミッキーを操作して楽しめるミニゲームもた〜くさんあるよ!
見つけだしてプレイしてみよう!!







かがみのカケラを見つけだそう！

元の世界にもどるためにはかがみのカケラが必要だよ。
見つけたカケラをかがみにもどしていこう！
キミはすべてを見つけることができるかな？




任天堂株式会社　〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
TEL (075) 662-9611　ホームページ http://www.nintendo.co.jp/


GAME BOY ADVANCE
あのチームを優勝に導けるのはキミだけかも。
Best Player

Nintendo DREAM ニンテンドー ドリーム

2002 11/21 vol.78

Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544（販売業務）

編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

CONTENTS





※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

GAME INDEX


NINTENDO GAMECUBE
Nintendo
幻覚か、現実か。
ETERNAL DARKNESS
エターナルダークネス
— 招かれた13人 —
過去・真実・幻覚が錯綜する幻想的な12章(ストーリー)
物語の主人公ではなく、プレイヤーが直接『幻覚』を体験するサイコアドベンチャー
世界が傾き、逆になり、幻聴さえも聞えてくる・・・
■1人用
■サイコアドベンチャー
この作品には銃撃、暴力、出血などのショッキングなシーンが多く含まれております。
10.25 (Fri) ON SALE
メーカー希望小売価格 ¥6,800 (税別)
および NINTENDO GAMECUBE・ETERNAL DARKNESS は任天堂の登録商標です。©2002 Nintendo Game developed by Silicon Knights Inc.
任天堂株式会社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 TEL (075) 662-9611 ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

Nintendo DREAM PRESENTS



ハガキを出さなきゃはじまらない！

読者プレゼント

アンケートハガキのご質問で多い、ゲーム機本体の希望の色を書く場所については、アンケートハガキの空いているスペースに書いて送ってくださいね。

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切

2002年11月20日
（当日消印有効）

当選発表

Nintendo DREAM Vol.80（11月21日発売）

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ本体
1名

発売から1年以上経ちソフトも充実！ 希望のカラーを書いて応募してね。



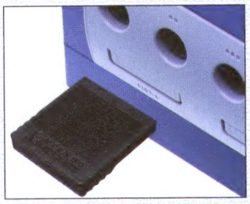
2 GBアドバンス本体
1名



発売されたばかりの金と銀の新色も大人気のGBA。希望のカラーを書いて応募してね。

3 メモリーカード251
1名

メモリーカード59とは違うブラックのカラーが目印のメモリーカード251だ。



4 GBアドバンスソフト『星のカービィ 夢の泉デラックス』
2名

人気のカービィのFC時代の名作が大幅にパワーアップしてGBAに復活だ。

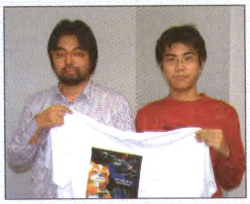


ニンテンドードリーム

5 今村孝矢さん、中植せんせ サイン入り スターフォックスアドベンチャーTシャツ
3名

フォックスの生みの親、今村孝矢さんと、本誌でフォックスのコミックを連載した中植せんせの2人のサインと直筆イラストが入ったTシャツ。Tシャツのサイズは XLの超ビッグサイズなのだ。

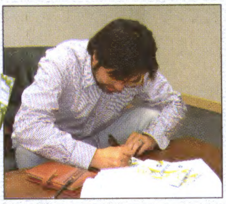




6 今村孝矢さん、中植せんせ サイン入り スターフォックス～さらば愛しのファルコ～コミック
4名

配布開始後すぐに店頭から姿を消したという噂の本誌に連載された「スターフォックス」のコミックに、今村さんとコミックの作者の中植せんせの2人のサインとイラストを入れて。





ニンテンドードリーム

7 フライングクッション
3名

任天堂のイベントなどで配布される、空気を入れてふくらませるクッションだ。



8 エッグマニア人形
1名

「エッグマニア」の空気でふくらませる人形をミスエッグマニアのサイン入りで。



ナムコ

9 GBアドバンスソフト『テイルズオブザワールド なりきりダンジョン2』
3名

人気の『テイルズオブ～』シリーズのキャラが多数登場する着せ替えRPGだ。



コナミ

10 GBアドバンスソフト『ビーストシューター～めざせ闘獣王～』
3名

人気ホビー、ビーストシューターをGBA上で完全ゲーム化しているのだ。



ハドソン

11 GBアドバンスソフト『ボンバーマンジェッターズ 伝説のボンバーマン』
3名

白ボンの兄、マイティの冒険を描く本作。さまざまなミニゲームも楽しめるのだ。



信誠

12 ニンテンドーゲームキューブキャリーバッグ
5名

ゲームキューブ本体とソフト、コントローラーなどが収納でき、持ち運びに便利なキャリーバッグ。バッグからゲームキューブを取り出すことなく遊べるのだ。（ゲームキューブ本体及びソフトなどは付きません）



13 ゲームキューブ用アクセサリーセット
5名

メモリーカードの携帯に便利な「メモリーカードケース」と、複数のGC用ソフトとメモリーカードをまとめて収納できる「ディスク&メモリーカードケース」をセットにして。



この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう！

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

ちょっと前まで「暑い！」と思っていたのが、いつの間にやらもう一枚上着が欠かせないくらい寒くなってきた今日この頃。月間カレンダーは一足お先に年末に突入。任天堂ファンにはおなじみの11月21日に今年も大作が登場だっ！

イベント 名越さん『F-ZERO』を語る

東京の有楽町にある、よみうりホールで10月28日から30日まで3日間に渡って開催される東京国際CG映像祭。インパクトのあるCG映画の上映や、ハリウッドで活躍中の方々を招いてのパネル・ディスカッションを実施する予定となっている。30日はゲームなどにおける優れたCG作品を発表している技術者などによるシンポジウムも開催。そのシンポジウムのゲストで注目すべきはアミューズメントヴィジョンの名越さん。名越さんが開発している『F-ZERO AC/GC』の話が出る可能性大！　となると、Vol.72以来、情報がまったく出ていない『F-ZERO GC』をそろそろニンドリで新着情報をお伝えできる日が近いかも…なんて思っているのだ。



←このド迫力のCGはCG映像祭でどう評価される？

イベント 今年の11.21も大物ソフト登場

SFC本体の発売をはじめ、『ゼルダ』『スマブラDX』など任天堂のキラーソフトが発売されるのが恒例になっている「11月21日」。今年も超大物タイトル、『ポケモン』最新作が発売される。前作にあたる『金』『銀』は現在までにそれぞれ国内累計350万本、2作合計700万本を売り上げた怪物ソフト。今回もその記録に迫れるか注目したい。また、任天堂ハード独占供給の『バイオハザード』シリーズ最新作『バイオハザード0』も11月21日に発売。GCでの前作『バイオハザード』は累計30万本を記録し、シリーズ実績はバッチリ。今度は完全オリジナルだけに更なる売り上げが予想される。期待大だね！

任天堂の11・21発売ソフト

タイトル	(ハード)	発売年
マッハライダー	(FC)	1985年
マイクタイソン・パンチアウト!!	(FC)	1987年
スーパーマリオワールド	(SFC)	1990年
F-ZERO	(SFC)	1990年
ゼルダの伝説 神々のトライフォース	(SFC)	1991年
ヨッシーのクッキー	(FC)	1992年
ヨッシーのクッキー	(GB)	1992年
スーパードンキーコング2	(SFC)	1995年
ディディーコングレーシング	(N64)	1997年
ゼルダの伝説 時のオカリナ	(N64)	1998年
ポケットモンスター金(銀)	(GBC)	1999年
モンスタータクティクス	(GBC)	2000年
罪と罰～地球の継承者～	(N64)	2000年
大乱闘スマッシュブラザーズDX	(GC)	2001年

月間カレンダー　2002年10月～11月

10月

21	(月)	赤口	Nintendo DREAM Vol.78発売
22	(火)	先勝	平安京遷都(794年)
23	(水)	友引	●アニメ「星のカービィ」DVD Vol.4発売
24	(木)	先負	■ボンバーマンジェッターズ 伝説のボンバーマン
25	(金)	仏滅	■ズーキューブ　■エターナルダークネス 招かれた13人
			■プールエッジ
			■MotoGP　■ベストプレープロ野球
			■スウィートメルヘンケーキ屋さん物語+動物キャラナビ占い個性心理学　■モンスターファームアドバンス2
			■テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2　■星のカービィ 夢の泉デラックス
			■デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション　■カードパーティ
26	(土)	大安	『ピクミン』(GC)発売(2001年)
27	(日)	赤口	仏壇の日
28	(月)	先勝	東京国際CG映像祭(よみうりホール)(30日まで)
29	(火)	友引	第1回宝くじ発売(1945年)
30	(水)	先負	教育勅語発布(1890年)
31	(木)	仏滅	■シルクとコットン　■ビーストシューター めざせ闘獣王(ビーストキング)!

11月

1	(金)	大安	■From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル!
			■サンリオピューロランド オールキャラクターズ　■ケーキ屋さん物語
2	(土)	赤口	唐津おくんち(4日まで)
3	(日)	先勝	文化の日
4	(月)	友引	ユネスコ発足(1946年)
5	(火)	仏滅	雑誌広告の日
6	(水)	大安	Nintendo DREAM Vol.79発売
7	(木)	赤口	キュリー夫人誕生(1867年)
8	(金)	先勝	■マリオパーティ4
			■スキャンハンター～千年怪魚を追え！～
9	(土)	友引	フランクリン・ルーズベルト米大統領就任(1932年)
10	(日)	先負	ルター誕生(1483年)
11	(月)	仏滅	下駄の日
12	(火)	大安	孫文誕生(1866年)
13	(水)	赤口	うるしの日
14	(木)	先勝	■DANDOH!!Xi　■魂斗羅ハードスピリット
15	(金)	友引	■真・女神転生デビルチルドレン 光の書　■真・女神転生デビルチルドレン 闇の書
			■リトルバスターQ　■From TV animation ONE PIECE ナナツ島の大秘宝
			■アクロバットキッズ
16	(土)	先負	赤壁の戦い(208年)
17	(日)	仏滅	スエズ運河開通(1869年)
18	(月)	大安	ミッキーマウス誕生(1928年)
19	(火)	赤口	トークの日
20	(水)	先勝	●アニメ「星のカービィ」DVD Vol.5発売
21	(木)	友引	■マッスルちゃんぴょん　■スーパーモンキーボール2
			■バイオハザード0
			■ポケットモンスター ルビー　■ポケットモンスター サファイア
			■バルダーダッシュEX
			Nintendo DREAM Vol.80発売

■―ニンテンドーゲームキューブ　■―GBアドバンス　■―GBカラー　■―ハード・周辺機器　●―イベントなど

はみだしHEADLINE●CG映画祭といえば…以前、元編集部のM氏がウラ技記事で「今月はCGソフト大特集だ!」と自信満々に書いていたのを思い出す。もちろん記事を見た編集部員に笑われたのはいうまでもない。

GC、GBAの今どき&先どりの流行がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20

9月23日～10月6日集計

順位	前回	売上本数/累計	機種	タイトル/データ
1	初	179,804 / 179,804	GC	スターフォックスアドベンチャー ●任天堂 ●ACT ●9月27日 ●¥6,800
2	↓1	84,373 / 179,327	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●9月20日 ●¥4,800
3	→3	39,331 / 170,629	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●ACT ●9月6日 ●¥4,800
4	↓2	21,152 / 105,257	GC	ファンタシースターオンライン エピソード1&2(同梱版含む) ●セガ ●RPG ●9月12日 ●¥9,800
5	→5	13,785 / 31,495	GBA	サムライエボリューション 桜国ガイスト ●エニックス ●RPG ●9月20日 ●¥5,980
6	↓4	12,910 / 660,113	GC	スーパーマリオサンシャイン ●任天堂 ●ACT ●7月19日 ●¥6,800
7	初	12,319 / 12,319	GBA	GROOVE ADVENTURE RAVE～光と闇の大決戦2～ ●コナミ ●FTG ●9月26日 ●¥4,800
8	→8	9,589 / 317,258	GBA	スーパーロボット大戦R ●バンプレスト ●SLG ●8月2日 ●¥5,800
9	↑圏外	9,040 / 46,935	GBC	ドラゴンボールZ 伝説の超戦士たち ●バンプレスト ●TBL ●8月9日 ●¥4,500
10	初	8,718 / 8,718	GBA	ちょびっツ for GameboyAdvance アタシだけのヒト(同梱版含む) ●マーベラスエンターテイメント ●SLG ●9月27日 ●¥5,800
11	初	8,545 / 8,545	GBA	ストリートファイターZERO3↑(アッパー) ●カプコン ●FTG ●9月27日 ●¥4,800
12	↓7	7,748 / 68,964	GBA	ロックマン&フォルテ ●カプコン ●ACT ●8月10日 ●¥4,800
13	↓10	6,531 / 413,512	GBA	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2 ●カプコン ●RPG ●2001年12月14日 ●¥4,800
14	↑17	6,424 / 283,405	GBA	黄金の太陽～失われし時代～ ●任天堂 ●RPG ●6月28日 ●¥4,800
15	↓6	5,942 / 45,891	GC	ゾイドバーサス ●トミー ●ACT ●9月6日 ●¥6,800
16	↑18	5,209 / 309,769	GC	バイオハザード ●カプコン ●ADV ●3月22日 ●¥6,800
17	↑19	5,158 / 216,096	GBA	とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ ●任天堂 ●ADV ●5月31日 ●¥4,800
18	↓9	4,729 / 132,796	GBA	カスタムロボGX ●任天堂 ●RPG ●7月26日 ●¥4,800
19	↓12	4,714 / 268,775	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ7 決闘都市伝説 ●コナミ ●TBL ●7月4日 ●¥4,800
20	↓14	4,624 / 107,670	GC	実況パワフルプロ野球9 ●コナミ ●SPT ●7月18日 ●¥6,800

『スターフォックスアドベンチャー』2週間で18万本!

地上に降り立ったフォックスが活躍する『スターフォックスアドベンチャー』が2週間累計で18万本弱を売り上げトップに立った。シリーズの人気を考えると、まだまだ数字が伸びそうな勢いだ。2、3位は任天堂のGBA用アクションがランクイン。この2作品は年末にもうひと伸びありそう。4位の『PSO』は累計10万本突破。PSO人口は順調に増加中!

読者が選ぶ期待の新作 TOP20

Nintendo DREAM Vol.77より集計

順位	前回	ポイント/機種	タイトル/データ
1	→1	1667 GC	ゼルダの伝説 風のタクト ●任天堂 ●RPG ●12月13日 ●6800円
2	→2	725 GBA	ポケットモンスター ルビー・サファイア ●任天堂 ●RPG ●11月21日 ●4800円
3	↑8	672 GC	スターフォックス(仮) ●任天堂(開発:ナムコ) ●SHT ●2003年4月 ●価格未定
4	↓3	649 GC	マリオパーティ4 ●任天堂 ●TBL ●11月8日 ●6800円
5	↓4	592 GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂 ●ACT ●10月25日 ●4800円
6	↑7	341 GC	バイオハザード0 ●カプコン ●ADV ●11月21日 ●7800円
7	↑10	336 GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ●任天堂 ●RPG ●今冬 ●価格未定
8	↑9	297 GC	メトロイドプライム(仮) ●任天堂 ●SHT ●今冬 ●価格未定
9	↓6	283 GC	牧場物語 ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●今冬 ●価格未定
10	↓5	260 GC	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル ●任天堂 ●RPG ●2003年春 ●価格未定
11	↑15	175 GC	ワリオワールドGC(仮) ●任天堂 ●ACT ●今冬 ●価格未定
12	↑16	148 GBA	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●今冬 ●4800円
13	↑圏外	142 GC	エターナルダークネス 招かれた13人 ●任天堂 ●ADV ●10月25日 ●6800円
14	↑圏外	135 GC	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル! ●任天堂 ●ACT ●11月1日 ●6800円
15	↓12	130 GC	マリオテニスGC(仮) ●任天堂 ●SPT ●発売日未定 ●価格未定
16	↑18	119 GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●RCG ●今冬 ●価格未定
17	↓11	112 GBA	ファイナルファンタジータクティクスアドバンス ●スクウェア ●SLG ●今冬 ●価格未定
18	初	101 GC	RUNEⅡ ●フロム・ソフトウェア ●RPG ●2003年春 ●価格未定
19	↑圏外	95 GC	ゴジラ怪獣大乱闘 ●アタリ ●ACT ●12月12日 ●5800円
20	↑圏外	92 GC	テイルズシリーズ(仮称) ●ナムコ ●RPG ●2003年7月 ●価格未定

『スターフォックス』次回作に期待が高まる

左の売り上げランキングで初登場1位を果たした『スターフォックスアドベンチャー』効果で、ナムコと任天堂のコラボレーション『スターフォックス』に期待が高まり、一気に3位へ急上昇。まだ発売は先だけど期待大。ただいま編集部で大人気の『エターナルダークネス』は圏外から13位に浮上。発売直前の急上昇が果たして売り上げにつながるのか、注目しよう。

Original Ranking GCソフト何本持ってる?

今回はVol.76のマッスルアンケートより、みんなが現在もっているGCソフトの本数を集計してみた。結果は右の表の通り。

一番多かったのは5本という答え。発売されたGCソフトが現段階で約50本ということを考えると、なかなか多いと思われる。アンケートに答えてくれた読者全員の平均は4.2本。累計売り上げ本数50万本を超えているのは『スマブラDX』『マリオサンシャイン』『どうぶつの森+』『ピクミン』『ルイージマンション』の5本。読者の平均である4.2本の内訳は、この5本のうちどれか2～3本+好きなソフト1～2本といったカンジなのかも?

年末にはミリオンが確実視される『ゼルダ』をはじめとするGCの期待タイトルが多数登場。来年の3月頃にまたこのアンケートをしたら、ニンドリ読者のGCソフト所有数は2～3本増えてもおかしくないよね!

所有本数	人数
5本	806人
3本	780人
2本	753人
4本	689人
6本	507人
1本	406人
7本	328人
0本	310人
8本	187人
12本	124人



↑『ゼルダ』に『マリパー』…今年も年末は期待作いっぱいのGC

はみだしRANKING●今回のオリジナルランキングで一番多くのソフトを所有していた人は25本の一人。発売済みのGCソフトの半分近くを購入していることになるからスゴイ。ちなみに、ニンドリ編集部員の所有数は、読者の平均所有数の4.2本を確実に上回っているらしい。

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力:アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Nintendo DREAM Monthly½ News 毎月新聞TURBO ターボ

●はみだしNEWS● ここ最近の平均株価の下落を受けて、任天堂の株価も1万1000円台まで下がってしまった（10月10日現在）。「1万円になったら買う」と常々語っているサオヘンの動向が注目されるところ。

今回のから吹かし アイドリング



キャプテン・ファルコンのコスプレさん3連発、最後は…本職ですね。…って普通の車じゃん！ メット被ってると視界悪そうだよ！

（岡山県／マリオマスターさん）

TOP NEWS

GC&GBA史上最大の作戦ついにスタート！

『カービィ』『エターナル』のCMは見た？ いよいよ新作ラッシュが始まった！

今年もあと2か月とちょっとということの時期、ゲームキューブは寒さも吹っ飛ぶようなホットなゲームが目白押しなのだ。そこで気になるのがテレビCM。今回は、10月から放送が始まった2つのゲームのCMを紹介しちゃうぞ。



←『フォックスADV』や新色GBAの叶姉妹など、最近の任天堂CMはヒット多し！

GC エターナルダークネス



←「古の書に秘められた暗黒の歴史…」渋い声のナレーション



←ミイラ？この人もプレイヤーキャラ？左下の注意表記が説得力あります

トランセル種市イチオシの作品。サンプルROMが届いてから、かややん、中植とファンを広げている魅力的なゲームなのだ。CMは、意味深なカットが連続する不思議な視聴感あり。



↑画面の文字がダブって映し出され、これさえも幻覚かと思わせる



↑続々と顔が流れて「12人の闇の記憶を追体験する」という言葉…

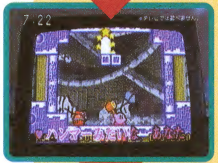


↑「主人公ではない。あなたが直接幻覚を体験する」で締め。ゾク…

GBA 星のカービィ 夢の泉デラックス



←カービィのミラーボールが回るカラオケボックスで唄うのは…



←なんとカービィの歌!?「竜巻みたいさ、お前」って…

お姉さんとおじさんがカラオケボックスでデュエット熱唱中。でもその歌とテレビ画面は『カービィ』なのでした！



↑かなり熱唱中です。特にお姉さんは腕を振ってノリノリ



↑きっちりと4人同時プレイができることも伝えて…



↑タイトルが出て決め。ロケ地が書いてある所が芸細かいです

次のCMは『マリパ4』『ポケモン』か？

というわけで、これから年末まで、任天堂はたくさんのゲームを発売する。となると当然CMもたくさん流れるわけですね。普通、CM放映が開始されるのはゲームが発売される2〜3週間前から。とすると、次はGC『マリオパーティ4』が有力だろうか（ひょっとしたら、この号が発売される頃には流れているかも）。それから『ポケモン ルビー・サファイア』は実写を使ったCMになるという情報が。こちらも早ければ11月上旬からCMが見られるかな？

2世代連続！ ゲームキューブ&コントローラがグッドデザイン賞を受賞！

日本産業デザイン振興会が選定するグッドデザイン賞。2002年度は、ゲームキューブ本体とコントローラが、商品デザイン部門で同賞を獲得したぞ！ これは、1996年度に金賞を受賞したN64&コントローラに続いて、家庭用ハードでの連続受賞となる。今回の受賞で前回と違うのは、惜しくも特別賞には入らなかったことと、受賞デザイナー名。N64の時はデザイナーの芦田健一郎さんだったがGCでは任天堂総合開発本部と、プロジェクトチーム全体の受賞者名になっているのだ。



任天堂の受賞コメント

ゲーム機は生活必需品ではありません。やりたいソフトがなければ必要無いモノです。そこで遊ぶ時や遊んだ後に置かれる環境を見直し、今後の据置型ゲーム機のデザインがどうあるべきか模索した結果、フレンドリーで小さな「立方体」となりました。さらに専用コントローラは世界中の子供から大人まで誰もがゲームキャラクタとの「心地よい一体感」を感じられるよう追求しました。是非、実際に遊んでグリップやボタンに触れて下さい。

新製品

GCソフトをバインダーに収納できる「インデックスメーカー」発売

ゲームキューブのソフトをコンパクトにまとめられる「インデックスメーカー」が、11月中旬～12月ごろに発売予定（発売元：キーズファクトリー）。これは、通常のケースよりも薄いプラスチックのケースに、ディスクや説明書、パッケージやメモリーカードを収納できてしまう優れもの。市販のバインダーに取り付けられる穴があるので、何本ものソフトをまとめて、GCソフトだけのバインダーを作ることも可能だ（サイズはA5を推奨）。1セット3枚入り、980円（税別）で発売される予定。



↑ケースを正面からみるとこんな感じ。ディスクをキズから守り、かつ素早く取り出せる仕組みなのだ



説明書もパッケージも一緒にしまえる

←市販のバインダーに取り付けたところ。普通のケースより薄いから、省スペースでたくさんのソフトを片づけられるぞ

ニュース

任天堂が業績予測の修正を発表 ゲームキューブの出荷目標は1000万台に

任天堂は10月2日、5月に発表した今期の業績予想を修正した。2003年3月期連結中間業績の予想で、為替差損が290億円発生（レートを130円に設定していたため）。しかしレア社株の売却益により、純利益は前の予想通り180億円となるようだ。

また、任天堂はゲームキューブの今期出荷目標を1200万台から1000万台に修正（日本、ドイツの不景気によるものとのこと）。GBAの出荷目標も1900万台から1500万台へ下げた。

Dream's EYE

GC出荷目標200万台減とは悲しいニュースだ。しかし、面白いのがGCソフトの出荷予定数。なんと3600万本から5500万本へと大きく上方修正しているのだ。これはひょっとしたら、隠し球のような大型タイトルが用意されている証拠かも…？　期待していいの!?

ニンドリ的 おすすめ 本



ベストセラー本ゲーム化会議

麻野一哉・飯田和敏・米光一成 著　原書房刊　1300円（税別）

『巨人のドシン』の飯田和敏さん、『ぷよぷよ』の米光一成さん、『弟切草』『街』の麻野一哉さんという豪華な顔ぶれが登場する1冊。ベストセラー本をテーマに、毎回「これをゲーム化するとどうなる？」という観点で語り合っている本なのだ。たとえば「チーズはどこえ消えた？」は3DダンジョンRPG、「模倣犯」は育成SLGなど など…。なんでそうなったかは、読んでみれば分かります。脚注もめちゃ笑えるよ。

BGK
BEST SELLER GAME-KA KAIGI



↑→写真左から飯田和敏さん、麻野一哉さん、米光一成さん。ベストセラー本ゲーム化会議の発足メンバーです（上は会議のロゴマーク）

本が大好きなゲーム作家たちが、勝手にベストセラー本をゲーム化する会議をやってます。会議というよりネタの出し合い、バカ話の連続です。筆者のひとりの麻野さんは「自分で読んでて声出して笑った」と言ってました。

（編集・構成／アライユキコさんのコメント）

パックランドでつかまえて

田尻智 著　エンターブレイン 刊　1000円（税別）

10年以上前に出版された、ゲームフリーク田尻智さん著の単行本が復刻。田尻さんのゲームとの出会い、かのミニコミ誌「ゲームフリーク」を作ろうと思ったきっかけなど、当時の思い出とアーケードゲームについて綴っているのだ。「ゲームの世界を支える夢と希望の粒子のほとんど」を得たという彼の体験が、この本には詰まっている。



トピックス

アトラス『真・女神転生デビルチルドレン 光の書／闇の書』予約キャンペーン開始　ニンドリのシールも使ってね

アトラスは現在、11月15日発売予定のGBAソフト『真・女神転生デビルチルドレン 光の書／闇の書』の予約キャンペーンを展開中。今ゲームショップで『デビチル』を予約すると、もれなくスクラッチカードがもらえるのだ。これには極秘のデビル情報が書いてあったり、ステッカーが付いているぞ。さらに、このカードはアミダくじになっていて、成功するともれなくオリジナルウォッチがもらえるのだ。ちなみに、今号のニンドリシールの中についている「五ボウ星仲魔召還シール」を使うとアミダのスタート地点を増やせるから、当たるチャンスが広がるのだ。

※締め切りは12月16日当日消印有効。

応募の手順

(1) ゲームショップで『デビチル』を予約する。
(2) スクラッチカードを受け取る。
(3) アミダくじのスタート地点に「五ボウ星仲魔召還シール」を貼る。
(4) アミダを辿って着いた場所の銀だけをはがす。
(5) ランド（『光の書』の場合。『闇の書』ではゲイル）を召還することができたら大当たり！
(6) 予約をしたゲームショップでカードにハンコを押してもらう。
(7) カードのアンケートに答え、50円切手を貼ってポストに出す。

※カードの数には限りがあります。また、一部取り扱っていないショップもあります。



↑これがオリジナルウォッチだ。『デビチル』のロゴマークも付いているぞ

●はみだしNEWS● 先日秋葉原に誕生した巨大ホビーショップ「アソビットシティ」。オープン日には『ゼルダ』や『メトロイドプライム』といった新作の試遊台が用意されていたというウワサも。

●はみだしNEWS● ブロードバンドアダプタが発売された10月3日以降、『ファンタシースターオンライン』に接続するプレイヤーの数が激増！ 混雑する夜には1万人近い人たちが同時に『PSO』を遊んでいるのだ。

グッズ 『どうぶつの森＋』ぬいぐるみ第2弾 三英貿易より11月中旬ごろ発売！

ロングランに人気を集めている『どうぶつの森＋』にまたまたグッズが登場！ 三英貿易より、ぬいぐるみの第2弾が発売されるぞ。今回は、男の子と女の子の2種類。前とは違って、男の子は釣り竿、女の子は虫とりアミを持っているのだ。価格は各1200円。11月中旬ごろには、イトーヨーカドーなどのショップに置かれる予定とのこと。お問い合わせは、TEL:03-3556-7789 三英貿易まで。



⬆服のデザインも、スペードの服とイチゴギンガムの服に変わっているぞ

シリーズはまだまだ続く？

三英貿易では、次に発売する動物を誰にするのか思案中とのことです。一応試作品は出来ていて、実はあんなキャラやこんなキャラもいたんだけど…。発売のほうはまだ先だそうです。

イベント ハドソン「桃鉄11ジャパンカップ2003」地区予選の日程が公開されたぞ！

前号でもチラっとお伝えした『桃太郎電鉄11』の全国大会「桃鉄11 ジャパンカップ2003」。今回は地区大会の日程が一部明らかになったぞ。各地の予定はごらんの通り。まだ未定な場所もあるけれど、全国各地で展開される予定だ。お問い合わせは、TEL:03-5789-4495 目指せ！桃鉄日本一事務局まで。

桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻

日程	地区予選ブロック	会場（最寄り駅、住所など）
10月12日	東北地区	ヨドバシカメラ　マルチメディア仙台　特設会場 宮城県仙台市宮城野区榴岡1-3-1 済
10月13日	東北地区	盛岡大通商店街ユースクラブ／遊びにおいでよ大通にぎわい祭 岩手県盛岡市　ＪＲ盛岡駅　盛岡大通商店街 済
10月20日	北海道地区	ビックカメラ札幌店　特設会場 北海道札幌市中央区北5条2-1 済
11月2日	九州地区	株式会社ベスト電器LIMB(リム)福岡本店　特設会場 福岡県福岡市中央区天神1-9-1
11月4日	関東地区	小田原市鴨宮ダイナシティーWEST 神奈川県小田原市中里208
11月10日	東海地区	浜松ZAZA City 静岡県浜松市鍛冶町15
11月16日	四国地区	JR高松駅内特設会場 香川県高松市天神前1-28メディアステーションビル5F
11月23日	北陸地区	豊栄（とよさか）駅前通商店街 新潟県豊栄市白新町　ＪＲ豊栄駅　豊栄駅前商店街
11月24日	北陸地区	吉田町ふれあい広場／若者共和国協力 新潟県西蒲原郡吉田町　ＪＲ弥彦線吉田駅　吉田町ふれあい広場
12月予定	関西地区	未定
12月予定	中国地区	フタバ図書　ＧＩＧＡ広島駅前店 広島県広島市南区松原町2−22
12月予定	中国地区	デオデオ本店　ブロードバンドデジタル館　BF2F 広島県広島市中区紙屋町2−1−18
12月23日	東京地区／全国併催	全国併催　六本木スペース510 東京都港区六本木5-1-3　ゴトウビルディング1st 3F

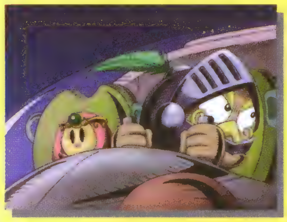
アニメ 星のカービィ 今週の見どころ



毎週土曜日朝7:30から CBC／TBS系にて放送中

10/26放送 第54話 やりすぎの騎士！キハーノ

ププビレッジに不時着した宇宙艇から、1人の騎士が現れた。その名はキハーノ。彼はこの世の悪を滅ぼすために旅をしているという。キハーノはカービィ、デデデ大王を次々に魔獣と勘違いし、「覚悟！魔獣！成敗！成敗！」と暴れる始末。そんなキハーノが、今度はメーベルを自分が仕えていたライヤ王女だと言い出したのだ！



11/2放送 第55話 ある愛のデデデ

デデデ大王がなにをされても怒らなくなってしまった！ 不審に思ったエスカルゴンが調べると、愛の魔獣がデデデ大王にとりつき、愛情あふれる性格に変身させていたのだ。日ごろの鬱憤を晴らすため、攻撃に転じたエスカルゴン。だが、デデデ大王の体内では怒りのバロメーターが攻撃を受ける度にグングン上昇していたのだ…。



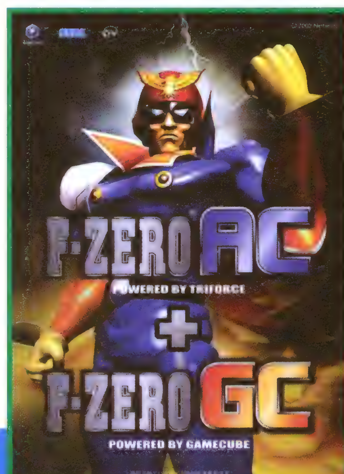
55話は動きがスゴいんです！

魔獣トゲイラとニードルカービィが未だかつて無い大空中戦を展開！ 闇を切り裂く超スピードで無数のニードルがミサイルの様に縦横無尽に飛び交う様は圧巻です。ニードルカービィに惚れなおしますよ!!!

（ワープスター・山本正宣さん）

イベント 『F-ZERO AC／GC』の話も飛び出すか!? 10月30日に名越さんがCG映画祭に参加

10月28日から有楽町よみうりホールで開催される、東京国際CG映像祭のイベントの中で、アミューズメントヴィジョンの名越さんがゲストとして参加するプレゼンテーションが、30日の午後3時15分ごろから行われる。ここでは、数々のドライブゲームに携わってきた名越さんがその歴史や技術的な側面のトークをするそうだ。ということは、現在開発中の『F-ZERO AC／GC』の話題も期待できそうだね。このチケットは、現在チケットぴあで発売中（全席自由・1000円）。







⬅ついに新しい『F-ZERO』をかいま見ることができるのか!? 要チェックです！

マリオクラブおすすめソフト

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2 | GBアドバンス／ナムコ／コスプレRPG

『テイルズ』シリーズの人気キャラが多数登場する、なりきりダンジョン第2弾。マリオクラブでの総評は、まず「なりきりシステム」に注目していて、「変更可能な職業は150種類以上と多く、また、それぞれの戦闘での能力変化や、特定の職業で起きるイベントがあり、面白みがある」と評価しているのだ。また、職業によってコスチュームもいろいろと変化するので、「見た目の多彩で視覚的印象が良い」としているぞ。「見た目にも派手でアクション性の高い戦闘」も良いことで、従来のファンだけではなく「幅広い層にとって満足できる」と評価しているのだ。



↑『テイルズ』独自の戦闘システムは健在。今度はどんな職業になりきろうかな？

イベント トイザらス トイフェスタinとしまえん速報！ 任天堂は『マリオパーティ4』他多数の試遊台を設置！

10月12日から3日間開かれたイベント「トイザらス トイフェスタinとしまえん」の〆切ギリギリレポートをお届けするぞ！ 昨年同様、任天堂は多数のゲームソフトを展示。中でも目を引いていたのが、『マリオパーティ4』だ。プレイできる状態でイベントに登場するのは5月のE3以来。どの試遊台もコントローラを4つ接続していたので、親子連れがワイワイと遊ぶ姿が多く見られたのだ。また、『ポケモン ルビー・サファイア』などGBAの話題作や、セガ『モンキーボール2』、バンダイ『ワンピース トレジャーバトル』なども出展されていた。なお、13日に行われた『スマブラDX全国大会決勝』は次号で紹介する予定。お楽しみに！



↑38台もの試遊台が並べられた任天堂ブース。マリオやソニックの着ぐるみは子供たちに大人気だったのだ



↑『ポケモン ルビー・サファイア』も試遊台が8台設置されて、バツグンの注目度だったぞ



↑ブース内のステージでは『マリオパーティ4』のミニゲーム大会が。賞品も出ていたぞ



↑日本で遊べる形の出展は初めてかな？ 誰でもすぐに遊べるのが『マリパ』のいいところ



↑もうすぐ発売の『星のカービィ 夢の泉デラックス』もいち早くプレイできたぞ

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋 フィクションハクションアトラクション



●はみだしNEWS● 今回から始まった新コーナーでは、海外ゲームに興味しんしんの、かややん＆中植を中心にお送りする予定。今回のゲームは、任天堂の今村さんもわざわざ取り寄せてプレイしたとか。

新コーナー Bowser Club Favorite Choice!

このコーナーは、海外でしか発売されていないゲームから、我々BowserClub（Bowserはクッパの英語名）が勝手に評価、優良ソフトを紹介するコーナーです。マリオクラブとは全然関係ありません。



STAR X

GBアドバンス
BAM ENTERTAINMENT
シューティング

どこかで聞いた事のあるタイトルですけど、内容もどこかで見た事ある気がするポリゴンSTGです（笑）。とはいうものの、GBAでここまでできるのかというほど、インパクトにあふれる画像には、ただただ感動! 巨大ボス戦艦や、360度飛び回れるステージまで用意されてちゃ、文句のつけようがない。



←操作性は、背景ポリゴン処理や自機の動きがスムーズすぎて逆に減点。照準があわせにくい気がします





↑もちろん巨大ボスも登場! サソリ型ロボットが襲いかかってくる砂漠ステージは夕日が美しい

←360度飛び回りながら、ステージのミッションをクリアするステージ。ここは機雷除去のようだ

新生『FF』はコミュニケーションRPG

『FF』シリーズをプレイしたことのない人のために、『FF』を改めてどんなゲームなのか説明するとしたら、なんと説明すればいいのだろう？「チョコボやシドや、飛空艇が出てくる」「クリスタルがカギ」「天野喜孝さんのイメージイラスト」「キレイなグラフィックとドラマチックな物語」「アビリティ、ジョブシステム」「派手な召喚獣、黒魔導士」などなど…。共通するサブキャラや設定こそあるものの、ストーリーにシリーズ間のつながりはない。しかもシステムも毎回異なっている。『FF』シリーズはこんなゲームです！　と、ひとことで説明しにくいのだ。はたして、シリーズとしての『FF』らしさとは、いったいどこにあるのか？

スクウェアで第1作からシリーズに関わり、今回『FFクリスタルクロニクル』（以下FFCC）の産みの親となる河津秋敏さんによれば、『FF』らしさとは、「開発する側も“冒険”する」ことだという。新作を作るたびに、シリーズの枠にとらわれず、恐れることなく、新しいシステム、試みを採り入れていく。つまり、そのとき、そのハードで、スクウェアが考える最高のRPGが『FF』、ということになるのではないだろうか。

さてそこで、今回のゲームキューブ版だ。リリース（メーカーがマスコミ向けに配る広報資料）には、「みんなで楽しむファイナルファンタジー」というキャッチフレーズがついている。これは、最大の特徴である1～4人同時のパーティプレイを表している。

このパーティプレイは、GC本体にGBAケーブルでつないだGBAを、各プレイヤーがコントローラとして使うところが画期的。2つのハードのリアルタイムな連動というかつてないシステムによって、友達や兄弟と同じひとつの『FF』の世界を体験・共有できるというわけだ。

もちろん、1人プレイでも十分に楽しめることは間違いない。そのうえで、1人では行き詰ってしまうような場面でも、他のプレイヤーの助けで新たな道を切り開いたり、直接顔をつき合わせて、声をかけあいプレイすることで、よりリアルな冒険ができる。オンラインゲームである『FF XI』を別とすると、複数同時プレイが可能な『FF』はこれが初めて。GCだからこそできる、まだ誰も体験したことのない新時代の『FF』とは何か？　それに対するスクウェアの答えが、GCとGBAの連動から生まれるコミュニケーションRPG『FFCC』なのだ。

FINAL FANTASY

ファイナルファンタジー



大作RPGシリーズという看板に驕ることなく、新作のたびに大胆な新システムや試みを惜しみなく投入してきた『FF』。そのうえで、来年春初めてゲームキューブに登場する『FF』は、これまでのシリーズとは異なる、まったく新しい『FF』だという。第1作発売から16年目にしてなお新たに投入される、その試みとは？

徹底検証レポート

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	ジャンル	RPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
発売日	2003年春	メモリーカード	ブロック数未定
価格	未定	備考	GC-GBAケーブル対応

GBAがコントローラとなる複数同時プレイは手元の画面で個人パラメータがわかる

GBAをコントローラにするメリットはいったいどういうものなのか？　じつは次ページの画面写真を見るとわかるのだが、パーティプレイ時、テレビ画面には各キャラのヒットポイントなどのパラメータは表示されていない。それらは手元のGBAの画面にだけ表示され、他のプレイヤーは見ることができないのだ。だから、「死にそうだから回復の魔法をかけてくれ～」とか、「魔力が足りないからここは肉弾戦で行こう！」といった会話をしながら、ゲームを進めていくことになる。

複数人数同時プレイのだいごみは、やはり直接相手の顔を見ながらコミュニケーションを取ること。GCとGBAの連動システムでコミュニケーションが促進され、ある意味よりリアルな冒険を楽しむことができるというわけだ。



←接続には、『どうぶつの森＋』などで使ったGBAケーブルを使用する



16年目の冒険

『FFCC』を知るためのキーワード

ファンドキュー

任天堂の山内前社長の私財200億円をもとに、今年1月に設立されたゲーム支援ファンド。一定の審査をクリアしたゲーム開発会社に、数億円の開発資金を投資する。ファンドとはいくつかの投資対象(ベンチャー企業など)に対して一括に投資を受け持ち、それを配分する仕組みのこと。

ファンドキューの支援を受けるためには、GCとGBAとを連動させて遊ぶ新しいゲームを開発することが前提条件。『FFCC』はこのファンドキューの投資を受けて開発される。

ゲームデザイナーズスタジオ

ファンドキューの投資先第1号であり、今年の3月に設立されたばかりのゲーム企画開発会社。スクウェアとともに、『FFCC』の共同開発を手掛けている。代表はスクウェア第2開発事業部部長を兼任している河津秋敏さん。今回の『FFCC』がゲームデザイナーズスタジオとしての第1弾タイトルとなる。

河津秋敏さん

『FFCC』の生みの親となるクリエイター。1987年にスクウェアに入社、「ファイナルファンタジー」シリーズの開発者の一人となる。ほかにGBで『サ・ガ』シリーズや、アニメ「FF：U ファイナルファンタジー アンリミテッド」のベースコンセプト、最近ではPS2で『アンリミテッド：サガ』なども手掛けている。

クリスタル

『FF』シリーズの中で、たびたび重要な役割を占めてきた象徴的な存在。物語のカギを握ることが多いが、作品ごとにその役割や意味合いは異なっている。

クロニクル

直訳すると「年代記」「記録」という意味。するとタイトルは「クリスタル年代記」ということになるが、その内容はいまだ不明。

夢のコラボレーション復活

スクウェア×任天堂

『FFCC』は、スクウェアとゲームデザイナーズスタジオが共同開発、任天堂が発売元という形になっている。発売を任天堂が担当することは、3社で協議した結果とのことで、TV CMでタイトルをお披露目したりと、密接な協力関係にあることがわかる。任天堂ハードとはしばらく縁のなかったスクウェアだけど、これを機会に、SFCの『スーパーマリオRPG』のような、内容面でのコラボレーションも期待したいところ。



➡『バイオ』『ゼルダ』そして『FF』と揃いもそろった豪華な顔ぶれ

画面写真と開発資料を徹底検証

まだまだ謎の多い『FFCC』。ここからは、現在公開されている画面写真と開発資料をもとに、気になるゲームシステムをいろいろ予想してみよう。よく見ると、ヒントはいろんなところに隠されているはずだ。

画面写真 バトルシーン

リアルタイムアクションに近いRPGのシステムとは？

4人のキャラクタと敵が画面に登場。パラメータ表示一切ナシ

アクションor非アクション？謎が深まるバトル

4人のプレイヤーキャラらしき姿を確認。自分でキャラの動きを操作するアクションRPGのようにも見える。しかし、通常のコマンド選択型バトルとして考えた場合、コマンド選択画面がGBAに表示されている可能性も。だとすると、4人が同時にコマンドを選択、行動できる画期的なシステムとなる。



←よく見ると、中央は右ページの設定で描かれている小柄なキャラだということがわかる。画面左奥には獣型の敵、右奥にはスケルトンのような敵がいる

check 各キャラが、同時にリアルタイムで別々に行動しているように見える。コマンド戦闘なら斬新なシステムだが…？

画面左下にクリスタルのようなオブジェが表示。何に使う？

左下に表示された謎のオブジェは、『FF』シリーズにおける重要アイテム「クリスタル」のようにも見えるが、その役割は不明。1人プレイ時用の何かということも考えられるが、それだけではなさそう。逆に、多人数プレイ時にみんなで共有する「何か」を表すものという考え方も。

check もしかしてこれが輝いたときに何かが起こる、という仕組みでは？



開発資料 イメージボード

何気ない風景の中にも興味深い物を多数発見

世界観を表現するために描かれたイメージボードだと思われるが、よく見ると、気になるものが多い。この馬車(？)は、実際にゲーム中にも登場する乗り物ではないだろうか。

check 乗り物に乗っているのはあの男の子。このキャラの職業に関係があるのかも…。そして乗り物を引いているのは、カバのような奇妙な動物



←たくさんの人影が描かれているが、その多くは人間ではない種族らしい

check 巨大なクリスタルのような背の高い建造物と、地面に突き刺さる船(!?)のようなものが。想像はふくらむばかり

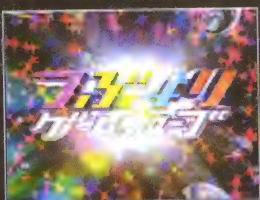
つぶよりゲームキューブ TV CMカット

インパクト十分のセンセーショナル映像

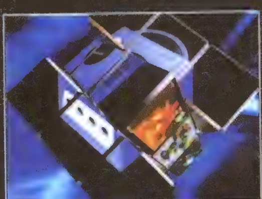
『FFCC』の初お披露目となったのは、任天堂の「つぶよりゲームキューブ」CM。任天堂の強力ラインナップをアピールするのに申し分ないCMだったのだ。この中では、短い時間ながら、キャラが動き回る様子や、主人公らしきキャラを確認することができた。



↑衝撃的だったタイトル発表の瞬間



↑GCの存在感を強くアピール



↑キューブタイトルが盛りだくさん



↑スケルトンのような敵を粉砕!!

開発資料 8人のキャラクタ

自分のプレイするキャラをこの中から選べるのか？　容姿から能力を予想

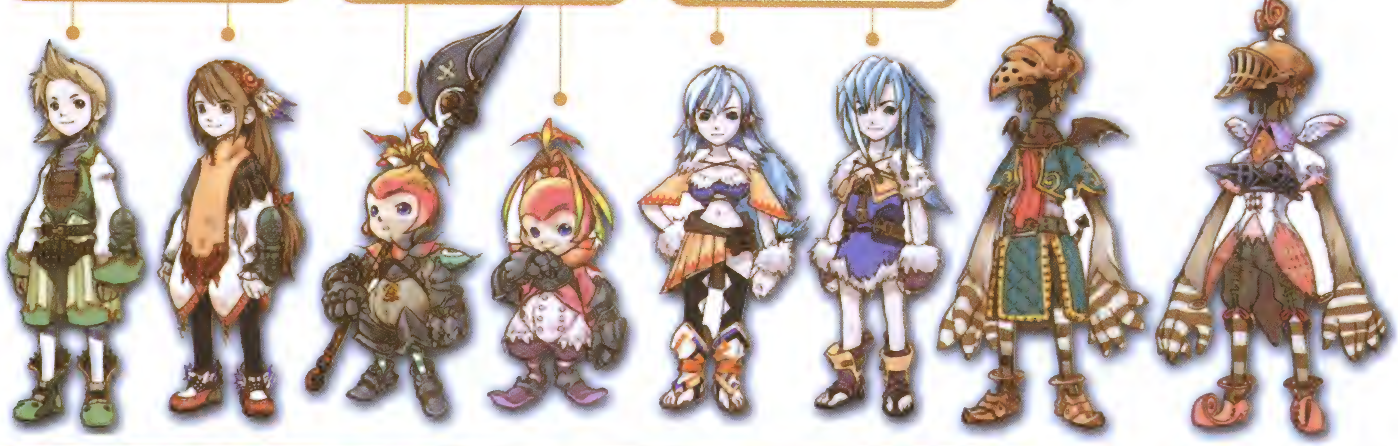
今回開発資料から公開されたキャラは8人。それぞれについてのくわしい情報はまだ明らかになっていないが、このうち左から4人は前ページの画面写真で姿を確認できる。この4人がプレイヤーキャラだとすると、ここに公開された8人から、プレイヤーキャラを選ぶシステムということも予想されるのだが・・・！？

check 標準的な人間キャラ
メインイラストに描かれている2人。民族的な衣装の上から軽めの武装をしている

check 魔導士にしては重装備
小柄なキャラは戦闘には不向きと思われるが、意外な重装備。杖ではなくオノのようだ

check 大自然育ち風
服装や見た目から寒冷地域に住む種族だと予想される。身のこなしの軽いシーフ系か

check 鳥のような頭と腕は・・・？
鳥のような姿で、肩に小さな羽根もついている不思議な種族。ヨロイで顔は見ることができない。鳥が人間のように進化した種族なのではないだろうか



開発資料 モーグリ

チョコボに次ぐ『FF』のマスコットキャラ。今回もゲームのナビゲーター的存在か？

あるときはゲームシステムの紹介、そしてあるときは世界中にいる存在だったりと、プレイヤーの補助やサブイベント的な部分でもゲームに登場してきたモーグリ。右の設定から、今回もいろいろ個性的なヤツがいそうだ。



➡SFC版『VI』では、パーティキャラとして仲間になった。今回は仲間になってくれるのかな？



O T H E R S

GBA版『ファイナルファンタジー　タクティクスアドバンス』でのモーグリは、少しスマートなイメージ。同じキャラクタでも、出演する『FF』によってこれだけ違うのだ。



⬆「クポ」というログセは不変のようだ

USER's VOICE スクウェアへひとこと！

スクウェア参入特集をした本誌VOL75号のアンケートハガキから、読者のみなさんの声を紹介。

●スクウェアさんのゲームはすごく感動があり、美しいので、ストーリーやグラフィックに期待しております。これからもすばらしいゲームを作っていってほしいです!　（やま／16歳）

●大好きなスクウェアがソフトを出してくれて、今年一番のうれしいニュースです。　（Y.K／20歳）

●『マリオRPG』ってスクウェアさんが作っていましたよね？　キャラたちがとてもよかったです。あんなふうにキャラがよく動くおもしろいゲーム期待しています！　（くちグセ／13歳）

●6年前はまだスクウェアを知りませんでした。これからよろしくお願いしマス（柑咲羅季霧／12歳）

●ユーザー層にあったゲームを作ることも大切ですが、スクウェア風味の大人っぽいゲームを期待します。　（imaikun／17歳）

●子供向けだからと低年齢化をむやみにしないでもらいたいです。子供のとき出会った作品はすごく心に残ったりするものだから　（わたるこ／20歳）

●任天堂キャラ、こっそり出ませんかねェ？　（彩森潤／15歳）



ゼルダの伝説 風のタクト

リンクはふたたび音楽を奏でるか？

ついにサブタイトルが決定した。気がついている人も多いだろうけど、『ゼルダ』シリーズのサブタイトルには、そのゲームにおけるキーアイテムの名前が入っていることが多い。『時のオカリナ』『ムジュラの仮面』『ふしぎの木の実』と、最近3作品のタイトルにはズバリ最重要アイテムの名前がつけられている。このことから推理できるのは、新しい『ゼルダ』の重要アイテムとしてタクトが存在するのではないかということだ（タクト＝指揮棒。ちなみにドイツ語）。

タクトで行うことは、もちろん音楽の指揮である。楽器のようにメロディそのものを作り出すことはできないけど、タクトを握った指揮者は演奏者たちをリードしながら音楽にさまざまな表情をつけることができる。オーケストラの演奏を見たことがない人でも、よく知っていることだ。

では、仮に「風のタクト」というアイテムがあったとして、リンクはそれで何を指揮するのだろう。ダル・ブルーのようなバンドが登場して、彼らの演奏を指揮するのだろうか。いやいや、僕はそうは思わない。リンクはタクトでメロディを作り出すのだ。フィールドに吹く風を指揮して！

風が鳴いているという表現があるように、風はさまざまな音を日常生活で聞かせてくれる。もしもタクトで風を自由に操ることができたら、メロディを奏でることだってできるのではないだろうか。操作はもちろんコントロールスティックで（それともC？）。

そんな勝手な想像がとても楽しい秋の夜、窓の外から風のメロディが聞こえてこない？

（ウンパッパ3拍子・尾関）



こんな場所に立ってタクトをふれば、風がいろいろなメロディを奏でるとか？ リンクの冒険にはつねに音楽があってうれしいです

大海原に吹く風、大きなネコ目がくるくる動く多彩なリンクの表情、まさに「触れる映像」のトゥーンレンダリングで描かれた世界…。だんだんとその姿を現してきたGC版『ゼルダの伝説』。季節は秋に突入。その日が刻一刻と近づいて来たぞ！

3名にプレゼント！



◆DVDディスクつき!!

ニンテンドーブック 2002秋号

店頭で無料配布されている「ニンテンドーブック」の秋号をゲットできなかった読者のために、編集部からプレゼント！『ゼルダ』他、期待作の映像がたっぷりつまったDVDディスクつきの豪華版だ。欲しい人はハガキに住所・氏名・電話番号を明記の上、編集部「秋のうっかりもの」係まで応募しよう。メッセージもよろしく。**11月6日必着！**

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ゼルダの伝説 風のタクト	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用（2人協力プレイ可能※）
発売日	12月13日	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6800円	備考	GC-GBAケーブル対応

※2人プレイの場合、GBAとGC-GBAケーブルが必要になります。



浜辺の村にやさしく吹くおだやかな風と妹アリルにもらった新アイテム望遠鏡 風!

シリーズでいちばん気持ちのいい場所

風が新しい『ゼルダ』の重要な要素だということはすでにお伝えしているとおり。5月のE3でプレイしたバージョンを思い出してみると、風をネタにした仕掛けはなかったが、いたる場所で風を感じることができた。リンクの髪が風になびいていたかとか、右の写真のように風の動きがグラフィックとして表示されていたかは、実はハッキリと覚えていないのだけど、どういうワケかたしかに風を感じていたのだ。

ヨットのミニゲームステージを別にすると、もっとも風を感じられたのが、おそらくゲームのスタート地点となる浜辺の村だ。常夏の島のような暑さはなく、かといって冬の日本海のように寒くもない。ちょうどいい感じの気温で、肌に心地よい風が吹いていたように覚えている。この感覚は、シリーズで初めて体験する気持ちよさだ。カカリコ村やロンロン牧場、ゾーラ川やグレートベイの海岸などでも気持ちのいい空気を感じることはできたけど、この浜辺の村ほどではなかった。トゥーンレンダリングによるグラフィックのせいだろうか。それとも実際に風が吹いていたからだろうか。

会場ではアリルに夢中だったので(笑)、今頃になって「いまここにいる」感がよみがえってきたよ…。



背景の風に注目。『時のオカリナ』～『ムジュラの仮面』のようなリアル路線では、風の動きをグラフィックで表現しようとは考えられなかったのではないだろうか?

ミャーミャー



カモメがいい感じ。リンクの頭にフンを落としていったりやだな(笑)。くれぐれもいじめないように!



浜辺の村に立つ物見台に、「んしょんしょ」という感じで上っていくリンク。てっぺんには何が待っているかな…



そこにいたのはリンクより幼い女のコ。そうです、彼女がE3会場で多くの人の注目を浴びたリンクの妹、アリルです!



アリルから望遠鏡をもらったリンク。うれしー!…と喜んでいるだけでなくメッセージウインドウに注目。漢字にふりがながふってあるのはシリーズ初。勉強不足のキミも安心だ

ズーム機能がついて遠くの景色もバッチリ

新アイテム望遠鏡は、ただの望遠鏡ではない。ズーム機能がついているので、右の写真のようにはるか遠くのものをズームインできるのだ。E3バージョンではズームイン・ズームアウトをL・Rトリガーで行ったけど、今回公開された写真をチェックすると、どうやらCスティックによる操作に変更されたようだ。

ズーム機能を使えば、レンズの左側についている「×1」と書かれた矢印が目盛りに沿って動き、最大9倍まで拡大できる。このとき「カリカリッ」という、いかにもアナログ操作ですという音がしていたのも印象的だった。



さっそくのぞいてみたところ



物見台からさっそく望遠鏡を使ってみたところ。いちばん上の写真でポチッと見えている赤い点も、グーンと近づけばポストだとわかる



帆をあげろ！マストに風を受け止めろ！大海原に漕ぎ出して波をかきわけ進め！進め！

舟はミニゲームだけではないという確かな予感

店頭で無料配布されている「ニンテンドーブック2002秋号」をゲットしただろうか（ゲットできなかった人は2ページ前に戻るべし！）。その付録についていたDVDディスクで、宮本さんが『ゼルダ』について語っている。

「今度は（冒険の舞台が）大海原なんですよ。ものすごい広い海を、ちょっと不思議な龍の顔をした舟に乗って走ります。ヨットのように、風上に向かう場合は帆をななめにはれ！…みたいなことをやりながらどんどん大海原を航海していきます。結構爽快な世界観です」（宮本さん）。

ものすごくわくわくする発言だ。もう間違いない。龍の舟は、下で紹介するミニゲーム専用ではない。ステージからステージへと、こいつに乗って移動できるのだ。となると、やはり風は重要だ。

宮本さんの発言にもあるとおり、実際のヨットは向かい風でも前進することができる(※)。コントロールスティックを倒せば、その方向に進んでいくだけではなく、帆の角度や舵を調節して舟を操作できるとしたら、こんなに楽しいことはない。宮本さんも身振り手振りをまじえながら、ものすごくうれしそうに語ってました。

> ※帆を、向かってくる風に対して垂直にはれば後退し、平行にはれば停止する。ななめにはれば、波の抵抗などを考え舵を操作し、舟の角度を調整しながらジグザグに前進することができる。ものすごく大ざっぱに言えばこういうことだ。



帆をあげていない状態の舟。上陸が近いってこと？ リンクの表情も真剣そのものだ。ところで悪天候で海に乗り出すこともあるんだろうか？ それはちょっと、うれしい半分、びびり半分…



これはE3直後に公開された写真。アクションアイコンに「たたむ」の文字が見える。帆をたためば、もちろんスピードダウンする



こちらは1ケ月前に公開された写真。アクションアイコンには「ジャンプ」の文字が見える。舟ごとジャンプってことね



アクションアイコンの「Furl」は、帆をたたむという意味だ。E3バージョンでは、帆をたたむのもふたたびあげるときも、ボタンを押せば一瞬で完了することができた。すごくクイックな感じ

ひたすら気持ちいい舟のミニゲーム

「ニンテンドーブック秋号」のDVDディスクでは、実際に動く映像で舟のシーンも見ることができる。風を受ける帆のふくらみ具合、舟のスピード、かきわけた波のうねりなど、すべてが気持ちいい！ もちろんここでは風を思い切り感じることができる。

右の連続写真は、以前からお伝えしている舟を使ったミニゲームだ。制限時間内に限られたエリアの中を舟で動き回り、できるだけルピーをゲットしてからスタート地点に戻るというルール。タルにぶつかったらリンクは海に放り出されるけど、泳いで舟に戻ることができる。

舟に乗っているときの感覚といったら、初めて『F-ZERO』をプレイしたときや、ゾーラリンクで泳ぎまわったとき以上の気持ちよさだ。やたら気持ちいいを連発してるけど、事実です。

磁石をチェック！

このページの写真をチェックすれば、磁石の向きが変わっていることに気がつくはずだ。これを頼りに航海するってことだろうか？ はやくも大海原で漂流しそうな予感…。

タルをジャンプしてルピーをゲット！



タル上のルピーをゲットしようと思ったら、操作を誤ってクラッシュ！ タルは大破したけど、舟が壊れなくてよかったよかった



ネコ目は喜怒哀楽の表現だけではなかった！ リンクの目の動きでわかる冒険のヒント

暗闇で光るリンクの目 その動きに注目！

ネコ目になったおかげで、N64版とは比べものにならないほど表情豊かになったリンク。とくに目の動きがいいとずっと言ってきたけど、実はそのネコ目は見て楽しむだけではないということがわかってきた。目の動きを注意して見ていれば、リンクの視線の先に注目すべきものがあるのだ。

通常プレイしているとき、僕らはリンクの背中を見ていることが多い。けど謎につまったときは、立ち止まるだろう。そのときカメラがリンクの表情をとらえていたら、目の動きをよく見てみよう。敵やアイテムが見つかるかも…。あっ、これってナビィやチャットに変わるシステムなのか！





立ち止まったリンクが見ている方向には…、敵がいた！ 注目してロック・オン！ ひょっとしてすごく便利なシステムでは…？

リンクの目に注目！

敵が落とした武器を見つめるリンク。こんなにじろじろ見ていたら、コントローラを握っている僕らとしては、どうしても気になってしまう。もしかして拾えるのでは…







やっぱり拾えた（しかし、でかいな。この刀）。敵の落とした武器を拾える新システムも、リンクの目の動きですんなりわかる

アイテムアイコンの変更

これまでに公開されていた写真と、今回届いたものではアイテムアイコンのデザインが変更されている。アクションはBとR、剣はAと、操作系はそのままだけど、Zトリガーの表示が新しく加わった。E3バージョンでのZの役割は、「リンク視点」か、「特定の場所でヒントを聞く」だった。ヒントが聞けるときにZが点滅するのか、それとも3つめのアイテムをセットできるのか？ 謎です。



これは前回までのアイコン。コントローラのボタン配置と同じだけど、2つのアクションアイコンが離れている

最後にリンクの表情をグ〜ンとアップでどうぞ

目の動きが冒険のヒントになることを別にしても、やっぱり今度のリンクの顔はいい！ 毎月公開される写真では、次々に新しい表情を見ることができ、ホントに表情豊かだ。

「去年の夏に発表したときは世界中で賛否両論でしたけど、E3で実際にゲームを触ってもらってからは、反対意見の多かったヨーロッパも含めて皆さん好意的になりました。『時のオカリナ』のときから触れる映像がテーマだったんですけど、ふだん見ているだけのアニメーションを実際に触れるのはうれしいでしょ。『ゼルダ』は触っているだけで楽しいし、ものすごく冒険をしている気分になります。これは保証します」（宮本さん）。

くろブタはっけん！

「はいはい」は、『時のオカリナ』からあったアクションだけど、今回は穴がなくてもはいはいできる。しゃがんでスティックを倒すだけ。ブタにも気がつかれないほどこっそり行動できます！



ツボもありました！

「なんだかあやしい場所だなあ」という表情のリンク。こんな表情をしているってことは、この場所に何かがあるってことか？ ツボだよ、ツボ。ツボがあやしいって。持ち上げて投げろ！





発売までいよいよ1ヵ月!





大地のルビー

←「ポケモンフェスタ2002」で公開されていたものとはまったく違うタイトル画面。ルビーバージョンはグラードンがマグマの中に潜んでいる

海のサファイア

→一方サファイアバージョンでは、深海の中に潜むカイオーガがタイトルに登場。物語の鍵を握る2匹のポケモンがそれぞれのタイトルを飾るのだ



ポケットモンスター ルビー・サファイア



GBアドバンス

タイトル	ポケットモンスター　ルビー・サファイア	ジャンル	RPG
発売元	(株) ポケモン	プレイ人数	1～4人用
発売日	11月21日	備　考	専用通信ケーブル対応
価　格	4800円		

ついに序盤ストーリーの全貌が明らかに！　パッケージにも登場している2匹のポケモン、グラードンとカイオーガをめぐる壮大なストーリーがついに始まるのだ！

深淵に眠る2匹のポケモンとは？

『ルビー・サファイア』は私がお答えします



(株) ポケモン プロモーション部
近藤孝直さん

『ポケットモンスター　ルビー・サファイア』の広報を担当。誰よりも早く『ルビー・サファイア』をプレイしている近藤さんに、気になる中身について、いろいろ聞いてきたぞ！

Q.今回のパッケージは今までの『ポケモン』とだいぶ違いますね！

――まずパッと見て、これまでのイメージとかなり違うパッケージデザインにビックリしたのですが？

近藤　そう言っていただけると、嬉しいですね。当初からGBAで製作するにあたって、今回の『ポケモン』はまったく新しいものを作りたい！　というコンセプトで動いてきましたので、パッケージに限らずいろいろな面でリニューアル感を強調している部分はかなりありますね。

――このパッケージの2匹のポケモンも、今までのポケモンとは、毛色の違う感じがしますが？

近藤　もちろんいろいろなポケモンも登場しますが、今回のストーリーの中心となるグラードンとカイオーガは、硬派なイメージで描かれています。体の模様とかも古代的な雰囲気で、謎めいた感じが出ていますよね。

――「ルビー」が赤、「サファイア」が青というイメージカラーは何か意味があるのですか？

近藤　今回の『ルビー・サファイア』のストーリーには「大地」と「海」という2つの重要なキーワードがありまして、これらのイメージをこの2色で表しています。あと初心に帰る意味も込めて、「赤」と「青」にした部分も少なからずあります。

A.新しい『ポケモン』ですので、リニューアル感を強調しています

2匹のポケモンをめぐる『ルビー』と『サファイア』の違い

『ルビー』と『サファイア』の違いは2つあり、1つはこれまでと同様にポケモンの出現率に違いがある。もう1つはゲーム中に登場する謎の組織の関係が、それぞれ違うのだ。ゲームの世界ではグラードンとカイオーガの大きな力を手に入れようとする組織、マグマ団とアクア団が登場する。ストーリーは同じで『ルビー』にはマグマ団が、『サファイア』にはアクア団が、同じ場面で入れ替わって登場するのだ。

バージョンによってキャラクタが変化



➡『ルビー』でマグマ団が登場するシーン

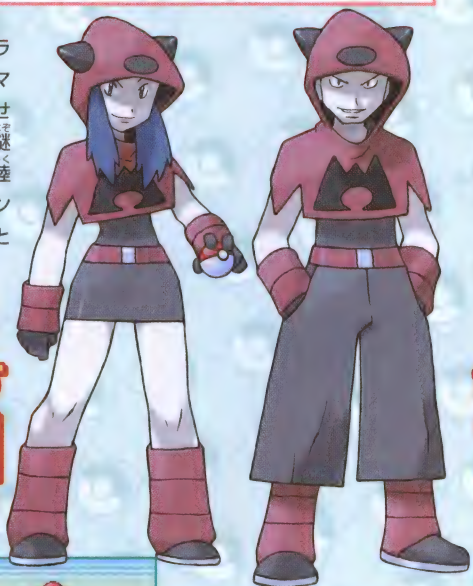


⬅『サファイア』では同じ場面でアクア団が登場する。キャラクタやセリフが入れ替わっているのがわかる

ルビー グラードンをねらうマグマ団

『ルビー』のイメージカラーとも言える赤い組織マグマ団と、マグマをイメージさせるグラードンが登場。この謎の組織マグマ団は、世界に陸地を増やすためにグラードンをねらっていて、アクア団と互いに争っている。

世界に陸地を増やす マグマ団





モグラをイメージしたコスチューム?

⬅バトルではいわ、じめんタイプのポケモンが中心なのだろうか? どうやら上のコスチュームはマグマ団のしたっぱが着るものらしい

サファイア カイオーガをねらうアクア団

こちらは『サファイア』のイメージカラーともいえる青い組織アクア団が登場する。マグマ団とは相反する考えをもつ組織で、世界中に海を増やそうとカイオーガを常にねらっている。どうやら勢力争いは互角のようだ。

世界に海を増やす アクア団





昔ながらの海賊風のイメージ

⬅女の子主人公と対決するアクア団のしたっぱ。画面に表示されているモンスターボールが1つずつなので、2vs2バトルではないようだ



グラードン(GROUDON)

たいりくポケモン
たかさ 3.5m
おもさ 950.0kg

ホウエン地方の、大地の深淵に眠っているといわれているグラードン。かつては降り続く大雨を巨大な光で蒸発させ、人々を救ったことがあると伝えられている。このグラードンが持つ強大な力を、マグマ団はねらっているのだ。



カイオーガ(KYOGRE)

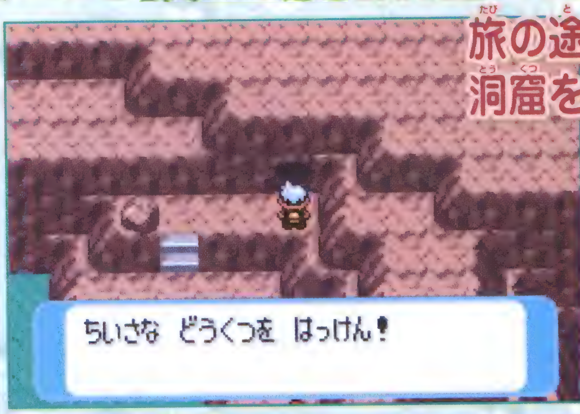
かいていポケモン
たかさ 4.5m
おもさ 352.0kg

カイオーガはホウエン地方の深海に眠っているといわれている。何ヵ月もの日照りが続いていた時期があり、カイオーガの力で大雨を降らし、人々を救ったという言い伝えが残されている。アクア団がねらっているのがこの力のようだ。

バトル以外にも通信ケーブルを使った新機能を発見

今回の『ポケモン』では、通信ケーブルを利用した新しい遊びがいくつも用意されている。小さな洞窟に自分だけの「ひみつきち」を作って、友達同士で見せ合ったり、恒例のバトルも最大4人同時に楽しめるようになったりと、いろんな意味でパワーアップしているのだ。友達とのコミュニケーションで楽しみが広がる仕掛けは、『ポケモン』ならではと言えるだろう。

旅の途中で洞窟を発見



⬆ポケモンのわざを使うことで、崖にできた小さなくぼみが洞窟になった。ひみつきちにするかどうかはプレイヤーが任意に選択することができる

小さな洞窟に「ひみつきち」を作れる

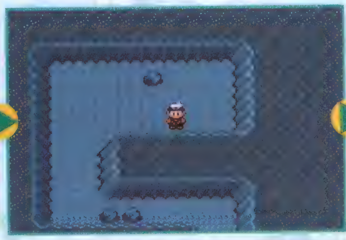
冒険をしていると、崖などに小さなくぼみを発見することができる。この時、てもちのポケモンに洞窟の入口を作るわざを覚えさせていると、「ひみつきち」を作ることができるのだ。ひみつきちには自分好みのインテリアを置くことができ、個性的なひみつきちを作ることが可能だ。



⬆ホウエン地方のどこかにひみつきちを作れる場所が…



⬆ひみつきちは1人つき1ヵ所のみ作れる



⬆最初は何もないので、ただの小さな洞窟なのだが

「ひみつきち」を模様替え



⬆好きなインテリアを置いて、オリジナルのひみつきちを作っていこう

友達の「ひみつきち」も登場する

ポケモンセンター2階にある「レコードコーナー」で通信すると、自分のひみつきちと、通信相手のひみつきちが、それぞれのフィールドに登場する。お互いのひみつきちを訪れて、状況を見せ合うことができるのだ。相手の洞窟は、今までなかった場所に突如現れ、中に入ると、プレイヤーの分身が出迎えてくれる。

自分好みにコーディネイト

ひみつきちを彩るインテリアは、かなりの数が用意されているようだ。入手方法などはまだ不明だが、雰囲気的にはN64『ポケモンスタジアム金銀』の自分の部屋の模様替えに近い感じかも。



⬆前作の『金・銀』も自分の部屋にぬいぐるみを置けた



⬅お互いのひみつきちデータを、レコードコーナーでシャッフル！　複数の人と通信すれば、それだけひみつきちの数も増えていく

洞窟の中は別の人の「ひみつきち」だ



別の洞窟の入り口が…!!



⬆➡この洞窟の中は「レコードコーナー」で通信した相手のひみつきちの入口だ。洞窟を見れば相手のセンスや性格などもわかっちゃうかも？

近藤さんへのQ&A

Q.前作の『ポケモン』との通信交換は可能？

――これまでのGBの『ポケモン』とは通信交換はできないんですよね？

近藤　残念ながらハードの性質上、通信することができません。また前作とは違う地方が舞台ですので、ジョウト&カントー地方のポケモンに会いたいときはGBで、ホウエン地方のポケモンに会いたいときはGBAで、といった感覚で遊んでもらえるといいと思います。

A.ハードの性質上、通信はできません

4人同時にできる「マルチバトル」もあり

レコードコーナーの存在がわかったことで、ポケモンセンター2階の3つのカウンターがすべて明らかになった。また、今回の通信対戦は4人同時プレイに対応しており、2vs2のバトル方式でそれぞれ1匹ずつポケモンを出して戦うことになる。このマルチバトルが新風を巻き起こすか？



ポケモンセンターの2階の詳細が明らかに！



➡対戦が楽しめるコロシアムがさらにバリエーション豊かになった。以下で紹介する3種類の対戦方式の中から選ぶことができ、最大4人での白熱バトルもできてしまう！

1匹ずつで戦うシングルバトル(1vs1)

お互いにポケモンを1匹ずつ出して2人で対戦する。前作までの『ポケモン』と同じルールで、一番馴染み深いのがコレ。覚えさせるわざとポケモンのタイプ選びが、重要になってくるバトルだ。



従来通りのバトル

⬅バトルの選択肢が3種類に。GBAの機能をフル活用している

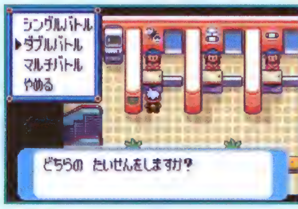


わざの選択が重要

➡馴染みのあるバトルも、新ポケモンの登場で印象はだいぶ変わる

2匹ずつで戦うダブルバトル(2vs2)

ポケモンを2匹ずつ出して、2人で対戦する。今回から新しく採用されたバトルで、同時に出すポケモンのタイプの組み合わせも、かなり重要になってくる。より戦略的なバトルを楽しむことが可能になった。







⬆➡バトル自体はすんなり浸透しそう。さらにポケモンの「とくせい」などの項目も加味すると、ポケモン選びが非常に迷うことになりそう

ポケモンのタイプの組み合わせが重要

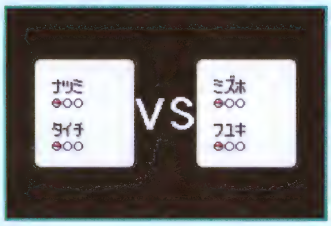
4人同時で戦うマルチバトル(2vs2)

各プレイヤーがポケモンを1匹ずつ出して4人で対戦する。友達と協力してのバトルなので、相手との呼吸を合わせることも大事か!? 大勢で集まったときなどは、盛り上がるかもしれないね！



トレーナールーム？

ここがマルチバトルの会場のようだ。どのプレイヤーと組むかは、この部屋の立ち位置で決定することになりそう。パートナーが決まったら、バトル開始だ！



⬆➡画面上にはそれぞれのプレイヤーの分身となるトレーナが登場。4匹のポケモンが一斉にバトル画面に登場することになる

主人公トレーナーが2人ずつバトルに登場



最高のタッグを目指せ！

➡それぞれが大事に育てた1匹をバトルに登場させる。最後まで残ることができるかな



「ミシロタウン」へ引っ越ししたところから物語はスタート

物語が始まると、主人公を乗せたトラックが「ミシロタウン」という小さな街に到着する。この街に引っ越してきた主人公は、ポケモンを研究しているオダマキ博士にあいさつに行くのだが、その途中で博士が野生のポケモンに襲われている場面に遭遇する！ 博士の持っていたカバンからモンスターボールを選び、急いで助けるのだ！



⬆トラックに揺られて到着したミシロタウン。ホウエン地方のこの小さな街から、主人公の冒険はスタートすることになる



⬆オダマキ博士のところへ行く途中に、襲われている博士を発見！ アチャモ、キモリ、ミズゴロウのどれかを選んで博士を助けるのだ



オダマキ博士

フィールドワークに出かけるのが日課のアウトドアな博士。研究所にはじっとしていられないらしい。



助けたお礼にポケモンがもらえる

⬅博士を助けたときに選んだポケモンを、お礼としてプレゼントしてくれた。これからの冒険を共にするパートナーのポケモンだ



アチャモ　キモリ　ミズゴロウ

主人公の性別で博士の子供が変化

主人公の性別はバージョンに関係なく、好きなほうを選択することができる。プレイヤーは主人公としてどちらかを選ぶと、もう一方はオダマキ博士の子供として登場。オダマキ博士の子供は、主人公がポケモントレーナーとして最初に対戦する相手となる。心して戦うのだ！



⬆女の子の主人公を選択。相手は男の子に　⬆男の子の主人公を選択。相手の名前はハルカ





男の子主人公なら

オダマキ博士の子供は女の子になる。ハルカという名前でおてんばそうな性格の女の子だ。

オダマキ博士の子供として登場する



女の子主人公なら

オダマキ博士の子供は男の子になる。男の子の名前はユウキで、言動からトレーナーの素質あり!?



バトルに勝利しホウエン地方の旅へ

オダマキ博士の子供とバトルし見事勝利すると、ポケモン研究所にてプレゼントをくれる。博士からは、ポケモンを捕まえると自動的にデータを記録する「ポケモン図鑑」を、子供からは「モンスターボール」がもらえるぞ。



➡急いで取り寄せた高性能な「ポケモン図鑑」を博士から手渡される





バトルに勝つと…



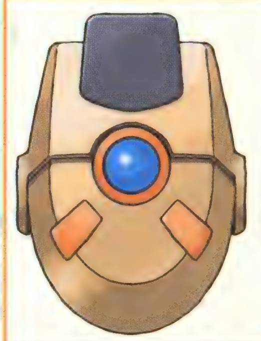
「ポケモン図鑑」と「モンスターボール」をゲット

⬅ポケモンをゲットするために必要な「モンスターボール」をオダマキ博士の子供から手渡される

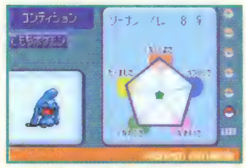
冒険に欠かせない「ポケナビ」の新機能が発覚

ポケモンのコンディションをチェックすることができる「ポケナビ」だがさらに便利な機能が発覚した。ホウエン地方の詳細がわかる「マップ機能」や、トレーナーの情報がわかる「トレーナーアイ」など便利なものばかり。

「ポケナビ」ってなあに?



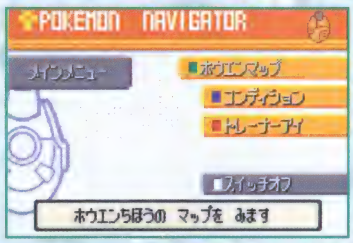
主人公の冒険をサポートしてくれる便利などうぐ。ポケモンコンテストには欠かせないポケモンのコンディションも一覧できる。



⬅各項目の伸び具合を見て、コンテスト出場の基準にしていく。パソコンのポケモンもチェック可能

ホウエン地方のすべてがわかるマップ機能

ホウエン地方全体と、現在位置、場所の名前が表示される。Aボタンでマップの拡大縮小も可能で、カーソルを街に重ねるとポケモンセンターや、フレンドリィショップ、ポケモンコンテストの会場の施設の有無がチェックできる。



⬅メニューに3種類の機能が表示



「ポケギア」よりも高性能!

これがホウエン地方の全体マップ。前作の『金・銀』で登場した「ポケギア」よりも高性能になった「ポケナビ」。



⬆各街の施設の有無が確認できるので、無駄足を踏むことがなく目的地に行くことができる

拡大縮小もおまかせ

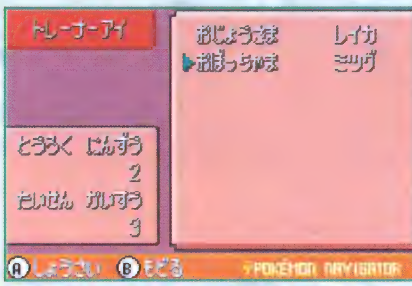
コンテストの会場もわかる

いい具合に育ったポケモンを近くのコンテストへの参加できる。



トレーナー情報を記録する「トレーナーアイ」

冒険の途中で遭遇したトレーナーの情報を記録する機能。彼らの自己紹介やもっているポケモンの傾向、作戦などをチェックできる。また、1度対戦したトレーナーが再選を希望している場合でも、すぐにわかるのだ。

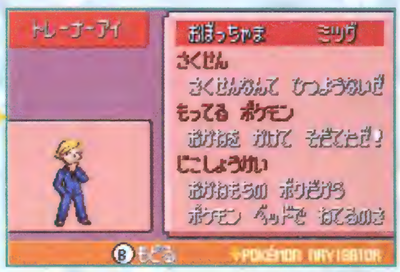


対戦すると情報を登録!

⬇⬅トレーナーと対戦していくと、トレーナーアイに登録されていく

傾向がすぐにわかる

各トレーナーの特徴も記録されるので、再戦を挑まれたときなどに参考にすれば、傾向にあわせたポケモン選びが可能になる。とても便利な機能だ。



異世界イヴァリースで展開する不思議な冒険

本作は、あるできごとをきっかけに田舎町St.イヴァリースから、剣と魔法の異世界イヴァリースへと迷い込んでしまった主人公マーシュとなり物語を進めていくシミュレーションRPG。

見たこともない異世界で、はぐれてしまった2人の仲間、リッツとミュートを探しながら、異世界イヴァリースの謎や不思議を解き明かし、一変してしまった世界を元に戻すため冒険を繰り広げていくのだ。そんなマーシュの前には、さまざまな人物との出会いや苦難が待ち受けているぞ。

世界を変えてしまった3人の主人公たち

マーシュ、リッツ、ミュートの3人は、偶然手に入れた「FINAL FANTASY」と呼ばれる古文書をきっかけに世界を一変させてしまう。

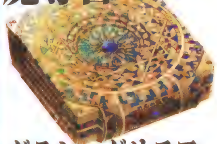


快活で男勝り。マーシュに協力をしてくれるのだろうか？

正義感が強く、生真面目な少年。世界を元に戻す方法を探る

内気な男の子。彼が見つけた一冊の書物が物語の発端となる

魔導書



グラン・グリモア

⬅魔導書を入手したことでそれまでの平凡な生活が一変する

異世界で待つ新たな出会い

異世界イヴァリースでは、今まで見たこともない姿をしたさまざまな種族や、見知ってはいるが、普段St.イヴァリースで見慣れていた姿とは全く異なる性格や格好をした人物たちとの出会いが待ち受けている。

お前はそれほどに自信があるのか？自分自身に？



ジャッジ・マスター　シド・ランデル

ミュートの父親。現実世界では妻を亡くし途方に暮れていたが、異世界ではイヴァリースでも屈指の剣士として、ジャッジたちを統べるジャッジ・マスターの大役を担う。ジャッジとして女王に心からの忠誠を誓いつつも、国民の女王に対する不満の声について常に気を配っている。



⬅マーシュたちと一触即発の状況に！　何が起こったのか？

⬇シドのカブトはメインイラスト中央のジャッジと同じ。同一人物だろうか？



同一人物!?



➡イヴァリースや女王のために懸命に尽くす

4人の新キャラクタとジャッジメントバトルをチェック！

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

GBアドバンス

タイトル	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス
発売元	スクウェア
発売日	今冬
価格	未定
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	未定

リッツの頼れるパートナー　シャアラ



ほっといてよ。考えるのもイヤなんだ。

クールでぶっきらぼうな性格のヴィエラ族の弓使いで、口よりも先に行動するタイプ。イヴァリースに迷い込んできたリッツとともにクランを立ち上げる。クランの中での彼女は影のリーダー的存在で、突っ走りがちなリッツに歯止めをかける役割を担っている。



←理由は教えてくれないが、虫が嫌いという意外な一面を見せることもあるのだ



↑クールでぶっきらぼうという彼女の性格がよくわかるセリフ。一体、何が原因なのだろうか？

マーシュの恩人　モンブラン

面倒見のいい性格で、困っている人は放っておけないタイプ。あれこれと人に世話を焼いていたら、いつの間にか彼のクランができあがってしまっていた。そんな折、異世界で途方に暮れていたマーシュと出会い、彼が元の世界に戻る手助けをしようとマーシュと一緒に本格的にクラン活動を開始することになる。



クポ〜、やっと見つけたクポ〜。



←異世界で途方に暮れていた、見ず知らずの少年マーシュにも温かい救いの手を差し伸べてくれるのだ

↓知らずにタブーを破ってしまっていたマーシュに、異世界で安全に暮らすためのルールを教えてくれることも



志高き機工士見習い　ノノ



元気じゃないクポ。くやしいやら、情けないやら、

→グチをこぼすノノ。彼がグチをこぼしている原因はなに？

モンブランの弟。自分の手で飛空艇を作ることを夢見て機工士の見習いに励む。ある日、夢をかなえ飛空艇を完成させるも、その飛空艇を当て逃げされてしまうという不運の持ち主でもある。





↑モンブランと一緒にノノを訪ねることも



↑飛空艇を当て逃げされ、怒っているようだ

ロウを司るジャッジの監視の下で行なわれるバトル

異世界イヴァリースでは、王国の統治者によって敷かれるロウ（法）が絶対であり、全ての民にロウを厳守させるため、ジャッジと呼ばれる騎士たちが各地に遣わされる。

このロウとジャッジは、エンゲージと呼ばれる戦闘にも多大な影響を及ぼしており、全てのエンゲージはジャッジによる審判の下で行なうことになる。いかなる時もロウを厳正に監視するジャッジの審判からは、誰も逃れることはできないのだ。



⬆アンチロウカードを使うと何かが起こる？



⬆ロウの内容は王家が決めているようだ

日数の経過でロウが変化



⬆ロウは拠点間の移動で経過する日数で変化。スロットのように中身が入れ替わっていく

ロウを破ると課せられるペナルティ

ロウで禁止されている行為を、エンゲージで行なおうとした場合は注意を促される。注意を無視してロウを破ることもできるが、その場合は即座にジャッジによるペナルティを受ける。ペナルティには警告と退場の2種類があり、同エンゲージ中で2回の警告を受けた場合も退場となる。退場となったユニットは、そのエンゲージから即座に取り除かれるのだ。



⬆勝利条件の提示とともにエンゲージもスタートとなるのだ





⬅⬆エンゲージが始まるとジャッジも登場。ジャッジは全てのエンゲージに登場する

注意を無視して

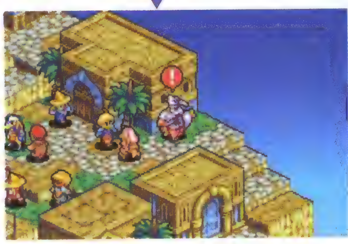


⬆ロウで禁止されている行動を取ろうとすると、注意が表示される

ロウを破ると



⬅たとえ、ロウで禁止されている行動でも発動させることは可能だ



➡ロウを破った場合、すぐにジャッジによる裁きが開始される

ペナルティを受ける



⬆破ったロウに対する罪の重さに応じて、退場か警告の2種類のカードのどちらかが提示され、ペナルティを受けることになるのだ

バトル後にはジャッジメントが待つ

エンゲージ終了後には、エンゲージ中に受けたペナルティに応じて、ジャッジメントと呼ばれる裁きが下される。ジャッジメントで受ける制裁は、冒した罪の重さで変化。その内容は、ステータスダウンや罰金などさまざまだ。



➡エンゲージ終了後に下されるジャッジメントで、ステータスダウンを受けてしまった

重罪の場合は監獄に入れられることも



⬆プリズンに送られると一定期間エンゲージに参加できなくなってしまう

シリーズ初登場となるジョブを含む5つのジョブが判明

今回登場が明らかになったジョブは5種類。この中にはパラディンやビショップなど、シリーズ初登場のジョブも存在。これらのジョブにはどのようなアビリティがあるのだろうか？



パラディン

騎士道精神にのっとり味方を援護する騎士。守りに長けたアビリティを多く持ち、聖なるパワーを宿した物理攻撃も得意としている、攻守に長けた強力なジョブだ



時魔導士

時空の流れを操り、戦闘のかく乱や味方のサポートに役立つアビリティを持つジョブ。サポート系以外にも「グラビガ」などの強力な攻撃系アビリティも持っている



ビショップ

癒しのパワーを持つ、ホワイトモンクの上位ジョブ。祈祷をすることでさまざまな癒しの効果を発揮できる。聖属性の最高位魔法ホーリーを使える唯一のジョブでもある



魔獣使い

エンゲージに登場するモンスターを自由自在に操ることができるジョブ。モンスターを操ることで、そのモンスターの持つ特殊能力も自在に使える頼れるジョブだ



フェンサー

レイピアなどの細身の剣を利用し、素早さを活かした攻撃を得意とするジョブ。ステータス異常を引き起こす攻撃や、広範囲に渡って攻撃できる物理攻撃を使うこともできる

クエストを通じてイヴァリースの謎を解き明かしていく

イヴァリースの各地に存在し、さまざまな依頼＝クエストを請け負う組織がクランだ。主人公のマーシュは、モーグリのモンブランのクランに属し、さまざまなクエストを通じて、イヴァリースの謎や不思議を追い求めていくことになるのだ。



↑縄張りを広げることでメリットもありそうだ



↑あるクエストが別のクエストに繋がることも



↑ときにはほかのクランとかち合うこともある

クエストクリアまでの流れ



↑クエストは各地のパブで請け負うことができるのだ



↑リストから好きなクエストを選び、クリアを目指すのだ



↑見事クエストをクリアすると、報酬やアイテムをもらえる

逆転裁判2

全4話、プレイ時間は30時間のボリューム!

GBアドバンス	
タイトル	逆転裁判2
発売元	カプコン
発売日	10月18日より発売中
価格	4800円
ジャンル	法廷バトル
プレイ人数	1人用

事件が発生し、容疑者が逮捕される。しかしその容疑者が無実だとしたら…。苦境に立たされた依頼人が成歩堂の元へ訪れる!

逆転、逆転、また逆転「法廷バトル」第2弾開廷!

真実はひとつ。



弁護士
成歩堂 龍一

霊媒師
綾里 真宵

推理小説では味わえない、ゲームならではのサスペンス

どこかにウソがある。どこかに矛盾がある。それを暴かない限り真実は見えない。緻密な捜査と証拠品の検証。法廷における弁論バトルに勝利できるか?



←アシスタントをしてくれる真宵ちゃんとイトコの春美ちゃん。霊媒師の彼女たちの活躍にも期待しよう



↑今度のライバルは女検事の狩魔 冥(カルマメイ)。前作に登場した狩魔 豪(カルマゴウ)の娘で、「復讐」に燃えている



↑新システム「サイコ・ロック」が探偵パートを盛り上げる。これがあるおかげで、探偵パートのボリューム感も増しているのだ



↑あれ…? この人って前作でも大暴れしてくれたような気が…なんだか見たことのある人たちも登場する。もちろん新キャラも!



↑物騒な殺人事件が発生。おなじみイトノコ刑事が捜査にあたっている。被害者はいったい誰なのだろうか…。そして犯人は!?



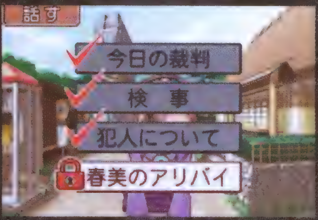
↑つぶらな瞳のミリカ。こんな風に言われると、さすがの成歩堂龍一も調子が狂う!? 前作にもまして個性的な人物が多数登場!

探偵パート

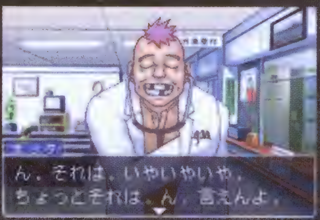
物語は全4話で構成されている。各エピソードは、探偵パートと法廷パートに分かれている。探偵パートで捜査を行い、それを元に法廷パートで検察とのバトルを繰り広げていくのだ。探偵パートでは、主に犯行現場の調査や関係者からの事情聴取をして、無実を証明するための証拠品を集めるのだ。



↑ここはいったいどこだろうか? アヤシイ雰囲気がたちこめているのだが…



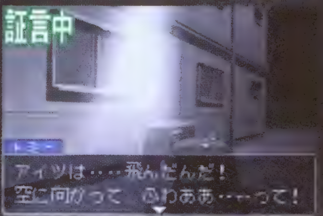
↑「サイコ・ロック」により心を閉ざしていることも。証拠品などをつきつけて情報を引き出せ!



↑簡単に話が聞けるわけではない。関係者から上手く情報を聞くにはどうすればよいか…?

法廷パート

法廷パートとは、依頼人の無実を証明するために、有罪を主張する検察側と言葉のバトルを繰り広げるパートだ。検察は、有罪を証明するために、次々と証人を連れてくる。発言は内容は、あたかも被告の有罪を証明しているようだが、証言内容のどこかに矛盾やウソが隠されている。そこを暴け!



↑証人が目撃証言をしているシーン。しかし、どこかに矛盾やウソが隠されているはずだ



↑ここだ! というところですかさず異議を申し立てる。証拠品をつきつけて矛盾を明らかにせよ!



↑被告人を弁護する成歩堂…!? でもなんだかちょっとワケのわからないことを言っているが…

プレイしないとわからない「逆転」の醍醐味

推理小説を自分で綴っていくような感覚。『逆転裁判』シリーズには、そんな面白さがある。単に文字を読み進めていくだけでなく、自分の頭で事件を整理し、推理する。シナリオのロジックに、自分の頭脳で挑戦していくという醍醐味を味わうことができるのだ。ひとつ間違えば、依頼人が有罪になってしまう法廷での緊張感。いやおうなしに選択をせまられた時の緊迫感。このシリーズ以外では決して体験できないだろう。

前作にハマり、本作を心待ちにしていたいちユーザーとして、『2』は前作を越えられるのか? と思ったこともある。が、そんな心配は無用だった。驚きと満足感。ぜひとも体験して欲しい。 (編集部/ケイ大佐)

前作『逆転裁判』が期間限定で2980円に!!

『2』の発売と同時に、なんと前作『逆転裁判』が期間限定で、約2千円もお得な価格で販売されることが決定した。GBA史上、初の快挙!! まだプレイしたことのない人、いまがチャンスです! 『1』をプレイして、立て続けに『2』を遊べば、この上ない満腹感を味わえること間違いなし!



『逆転裁判 Best price』
10/18発売 2980円

癖の強い登場人物たち。殺人事件のゆくえは…!?

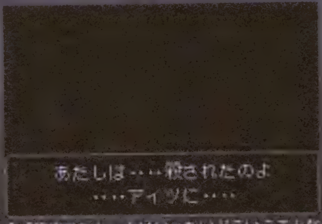


主人公の成歩堂を初め、数多くの個性的な人物が登場する。そして、この登場人物たちがストーリーのなかでとてもイキイキと活躍してくれるのだ。

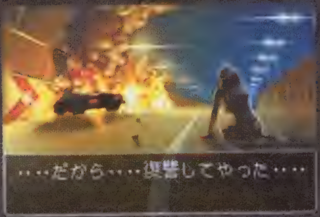
恐ろしい殺人事件、そしてそれに関係している個性豊かで奇妙な人物。シリアスなストーリーとは裏腹に、ミョーにギャグセンスたっぷりの小気味良い味に仕上がっているのは彼らのおかげかも知れない。



↑とあるエピソードのプロローグシーン。スピードを上げて突っ走る真っ赤なスポーツカー



↑「殺された」…とはいったいどういうことなのか? 「アイツ」とは誰のことなのだろうか?



↑「復讐してやった」!? 誰が、誰に復讐したというのか? 何に対する復讐なのか!?



↑医療ミスにより14人の入院患者が死亡したというニュース。中央にいる看護婦は…?

春美の母親　綾里 キミ子

春美の母親で、真宵のおば。丁寧な言葉遣いで常に穏やかな笑顔を絶やさないが、決して本心を見せることはない。ひとり娘の春美を溺愛している。



↑霊媒の名でもわかるとおり、もちろん霊媒師。とても言葉遣いが丁寧なおばさまだ



↑どうやら春美ちゃんのことを言っているようだ。ちなみにキミ子さんの霊力はどの程度?

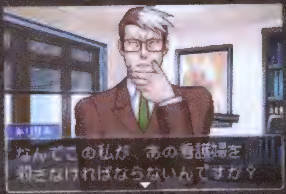


↑ド迫力の表情! 気合いが入るとかなりコワイ。それにしてもギセイ者が増える前って!?

神経質な病院長　霧崎 哲郎

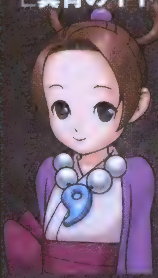


1年前、医療ミスから14人もの死者を出してしまった霧崎外科医院の院長先生。几帳面で腕は確かだが、かなり神経質でヒステリック。医療ミスの事件については、いろいろなウワサがあるようだ。



↑なにやら看護婦を殺したというウワサでも立てられているのだろうか。その理由は?

真宵のイトコ　綾里 春美

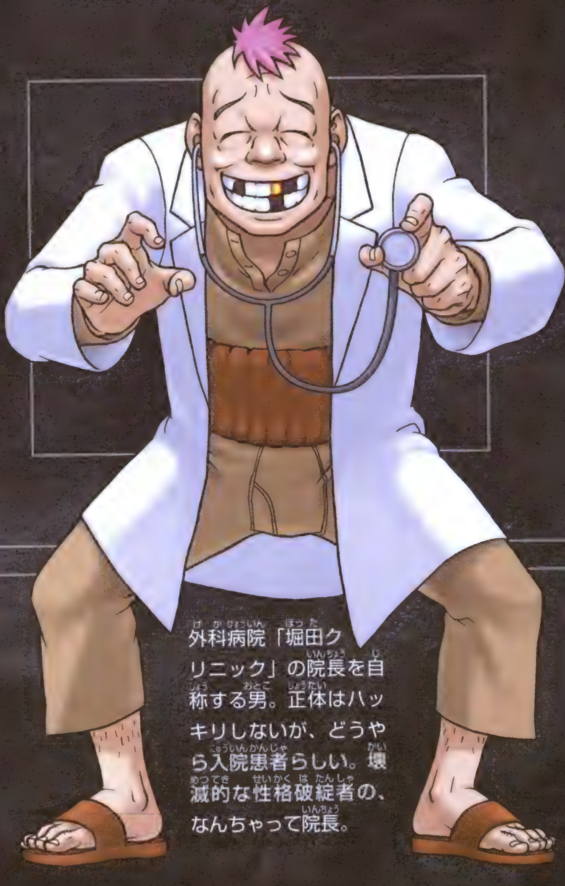


キミ子の娘で、真宵のイトコ。真宵のことをとても慕っていて、真宵からははみちゃんと呼ばれている。純粋で可愛い女の子だが、霊力はかなり強い。

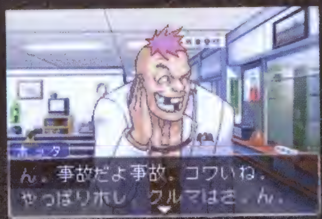


↑はみちゃんにむかって何をくらわす気だ!? こんな場面があるとは……どういう状況なのか

アヤシイ院長?　堀田院長



外科病院「堀田クリニック」の院長を自称する男。正体はハッキリしないが、どうやら入院患者らしい。壊滅的な性格破綻者の、なんちゃって院長。



↑知っていることをうれしそうに話す堀田院長。院長とは言っても、あくまでも自称



↑歯の抜け具合とか、髪型とか…なんか不気味。ももひきに腹巻きの院長先生なんていないよね

サーカスで事件!? 被告は誰?

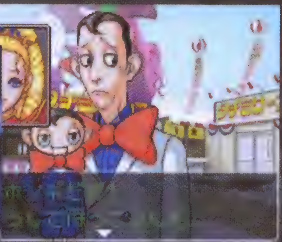
ゆかいなピエロ、芸をする動物、そして魔術師。そんな夢のあるサーカスでも、恐ろしい殺人事件が発生するようだ。このエピソードにも、かなりアクの強い人物が登場するようなので、成歩堂も苦労しそう…。ま、成歩堂も彼らにまけないぐらい、アクの強い人物ではあるけれど。



↑はじめてサーカスを見に来た春美ちゃんも大喜び。かなり楽しいステージだったようだ

↓真宵ちゃんも大ファンだという魔術師のマックス




↑リロは腹話術の人形。どうやらミリカに惚れているらしい(?)。操っている人のほうはいったいどうなんだろうか?

大人気の魔術師
マックス・ギャラクティカ



↑いかにも女の子ファンが多そうなマックス・ギャラクティカ



↑どうやら、彼の口癖は「ゴージャス!」のようだ。似合いすぎだよ…


←マックスの得意な魔術は、空中浮遊らしい



笑いの絶えないピエロ
トミー





↑ゆかいなピエロのトミー。チョイつまらないギャグって…。ちょっと聞いてみたいかも



↑人生の基本は「逆転」。成歩堂の人生そのままのような気もするんだけど



純粋な獣使い
ミリカ



↑とってもかわいらしい女の子だけど、どうやら猛獣使いらしい。トラも飼い慣らしている



→もしかしてこのシルクハットは盗品なのか!?



星のカービィ 夢の泉デラックス

カービィの全コピー能力とゲーム序盤のステージを紹介

GBアドバンス

タイトル	星のカービィ　夢の泉デラックス	ジャンル	アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人
発売日	10月25日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

カービィのアクションを使いこなしスターロッドを取り戻せ

本作は約10年前に発売されたFCの名作アクションのリメイク版。デデデ大王に奪われたスターロッドを取り戻すべく、吸い込みや敵能力のコピーなどのアクションを駆使し、カービィが冒険を繰り広げるぞ。



←デデデ大王のもとへ進んでいくのだ

空に浮かべる ホバリング

カービィが何も吸い込んでいない状態では、ジャンプの後で空を飛べるホバリングができる。ホバリング時は、空気を吐き出して攻撃する空気弾を使うことができる。



←攻撃を受けると落ちてしまうぞ

何でも吸い込む 吸い込み

カービィの最大の特徴と言えるアクション。敵キャラやアイテムだけでなく、敵の攻撃を吸い込むこともできる。ピンチを回避することもできる基本となるアクションだ。



←吸い込みは基本のアクションだ

水中でも攻撃できる 水鉄砲

カービィが水中を泳いでいるときは、吸い込みや星型弾での攻撃ができない。その代わり、水中では口から勢いよく水を発射する、水鉄砲による攻撃ができるぞ。



←水鉄砲は任意の方向に撃てるのだ

敵を吐き出す 星型弾

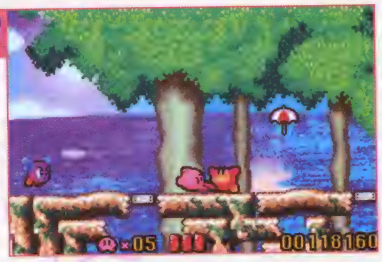
吸い込んだ敵やブロックを星型の弾にして吐き出す。吐き出した弾は、まっすぐに飛んでいく。また、1度に2体以上の敵を吸い込むと強力な星型貫通弾を吐き出せるのだ。



←2体以上吸い込むと星型貫通弾に

強烈なキック攻撃 スライディング

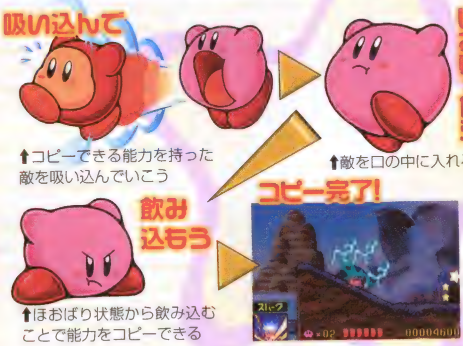
カービィがしゃがんだ状態での攻撃は、スライディングで地面をすべりながらの攻撃となる。スライディングは、ボス以外の敵やブロックにダメージを与えられるぞ。



←狭い場所をくぐる場合にも使える

敵を飲み込むと使える全24種類のコピー能力

カービィは吸い込みを使って吸い込んだ敵を飲み込むことでコピー能力が使える。ここでは、カービィが使える全24種類のコピー能力をすべて公開するぞ。



↑コピーできる能力を持った敵を吸い込んでいこう

↑敵を口の中に入れる

↑ほおばり状態から飲み込むことで能力をコピーできる

←コピー能力ゲット

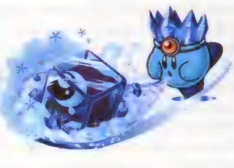
カッター

カッターの刃を飛ばす攻撃。刃は一定の距離を進むとブーメランのように戻ってくる。



アイス

口から冷たい息を吐く攻撃。この攻撃に当たった敵は氷のブロックへと変化する。



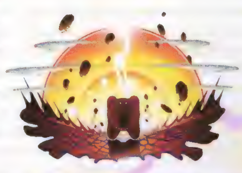
ストーン

体を石に変化させる能力。石に変化している間は敵の攻撃に対して無敵になる。



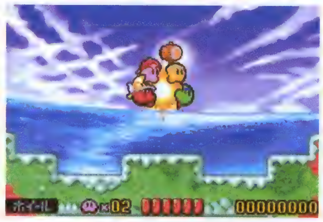
クラッシュ

エネルギーを放出し、画面内の敵すべてを攻撃する。1度使うとなくなってしまう。



冒険が楽になる最大4人までのマルチプレイ

本作では、マルチカートリッジを使うと最大4人でメインゲームをプレイすることができる。4人のプレイヤーそれぞれがピンク、黄、赤、緑の色違いのカービィを操作して、協力しあいながらデデデ大王目指して進んでいくのだ。なお、複数のプレイヤーでメインゲームをプレイする場合は、一番ゲームが進んでいない人のいるレベルからゲームを遊ぶことになるのだ。



↑プレイヤー全員がさまざまなコピー能力を持てば、ステージクリアもずいぶんとラクになる



↑もちろんステージクリア後のゴールゲームも4人同時にチャレンジすることになるのだ



ボス戦も楽勝!?

←強力なボスクラスの敵も4人ならば倒しやすいはず。プレイヤー全員で協力して戦うのだ



↑体力を回復させられるマキシムトマトの効果を、ほかのプレイヤーに口うつしでおすそわけすることもできる

4人でも楽しめる3種類のサブゲーム

Aボタンだけで遊べるシンプルな3種類のサブゲーム。これらのサブゲームはメインゲーム中や、ゲームセレクト画面から遊ぶことができる。

一瞬の勝負 刹那の見切り改

侍の格好をしたカービィを操作して「！」マークが出た瞬間に素早く反応してAボタンを押し、5人抜きを目指す緊張感あふれるサブゲーム。対戦プレイ時は複数のカービィが一堂に会しての闘いとなるのだ。



↑「！」マークの出る瞬間を見逃すな！



↑4人対戦の息詰まる一瞬。素早く反応せよ

タイミングよく打ち返せ 爆裂ボンバーラリー

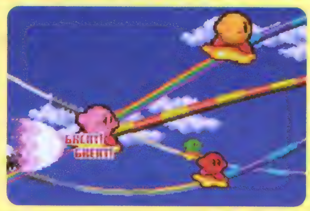
4人のキャラの間を飛び回る爆弾を、ラケットを使ってタイミングよく打ち返すサブゲーム。爆弾を爆発させずにラリーが続くと、爆弾の飛ぶスピードがだんだんと速くなっていくのだ。



←爆弾を打ち損ねないように

ゴールめざしてレールを走る カービィのエアグラインド

レールの上を滑る星に乗った、4人のカービィたちによるレース。Aボタンを押したまま、レール上の黒い部分を踏むとスピードが落ちるので、黒い部分の手前ではAボタンを離すことを忘れないようにしよう。



←黒い部分ではボタンを離す

スロウ

敵やブロックを吸い込みで捕まえて、投げ飛ばす攻撃。中ボスの攻撃なども投げられる。



ソード

剣を使って敵を攻撃する。ジャンプ中は回転斬り、しゃがんでの攻撃は突きになる。



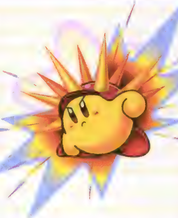
トルネイド

竜巻のように体を高速回転し、周囲の敵に体当たりで攻撃。操作が難しくなる難点も。



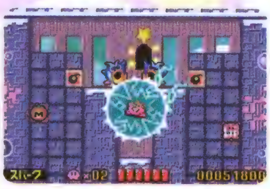
ニードル

体から無数のハリを出す能力。ボタンを押している間はハリが出たままになるのだ。



スパーク

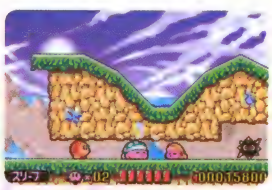
カービィの体から電気を放出しての攻撃。周囲にいる敵を一度に倒すことも可能だ。



↑周囲の敵を一気に倒すことができる

スリープ

カービィが少しの間眠ってしまう能力。敵への攻撃もできないお遊び的な能力だ。



↑寝ている間は無防備になってしまう

ハイジャンプ

空高くジャンプできる能力。上昇中は無敵のため、体当たりで敵に攻撃できる。



↑上昇中の無敵を使って敵を攻撃だ

さまざまな仕掛けがいっぱいのステージをクリアしていく

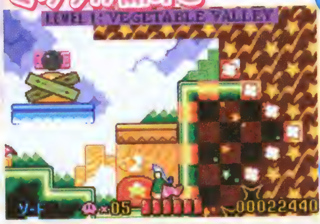
メインゲームにはいくつかのレベルから成り、各レベル内にはいくつかのステージが存在。各ステージをクリアするごとに新たなステージが出現し、最後に出現するボスの部屋で、ボスを倒せばレベルクリアとなるのだ。

ステージをクリアすると



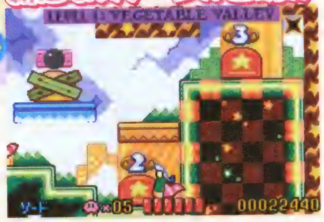
↑カービィのアクションを駆使し、レベル内の各ステージをクリア。ステージの扉から、無事に出てくることに成功すると…

マップが開けて



↑レベルマップのこれまで進めなかった場所が開けていく。この先はどんなマップになっているのだろうか？

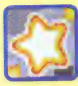
新たなステージが出現!!



➡マップ右上にステージ3の扉が出現。ボスの扉が出てくるまでこれを繰り返すのだ

部屋に入る前には扉の看板をチェック

レベルにはさまざまな部屋が存在し、部屋の種類は扉の上にある看板を見ることで判別できる。部屋に入って慌てないためにも、部屋に入る前には必ず扉の上をチェックするようにこころがけよう。



ワープスター発着場

部屋に浮かぶ行きたいレベルの星にさわることで、すでにクリアしたレベルまで行くことができる。



博物館

博物館の中にいる動かない敵を吸い込んで、コピー能力を身につけることができる。



闘技場

部屋の中にいる中ボスクラスの敵を倒して、吸い込むことで貴重なコピー能力を身につけられる。



ボスの部屋

レベル内のすべてのステージをクリアすることで出現。中には強力なボスが待ち構えているのだ。

自然の中を進む　レベル1　ベジタブルバレー

緑あふれるステージを進む。最初のレベルだけあって、各ステージはそれほど難しくはない。カービィのさまざまなアクションを覚えつつ、どの敵からどの能力がコピーできるのかを確認しながら進んで行こう。



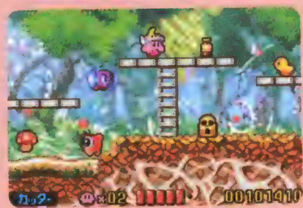
←ゲーム序盤だけに難易度はそれほど高くない。アクションを確認しながら進め



←体力を最大まで回復してくれるマキシムトマト。体力が少ないときは嬉しい



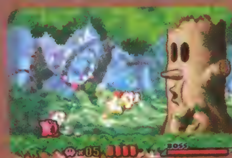
↑氷を投げて攻撃してくる中ボスだ



↑体力を2目盛り回復できる元気ドリンクだ

BOSS　リンゴに注意　ウィスピーウッズ

上方の木の枝からリンゴを落としたり、口から息を吐いて攻撃してくる、大きな木の姿をした敵。落ちてくるリンゴを吸い込んで、星型弾をお見舞いしてやろう。また、コピー能力を失わずにここまで来られた場合は、その能力で攻撃すると効率良く倒すことができる。



←リンゴを落とすほかに息を吹きつけての攻撃もしてくるのだ





↑レーザーの能力で攻撃！　コピー能力はボスにも有効だ

バーニング



カービィが全身に炎をまとい、火の玉となって突進する能力。空中でも使用可能だ。

バックドロップ



敵をつかまえてバックドロップで投げる攻撃。十字ボタンで投げ方を選べるのだ。

パラソル



パラソルで敵を叩く攻撃。頭上への攻撃からカービィを守ってくれる効果も持っている。

ハンマー



ハンマーで敵を叩く能力。地面のクイを打ち込んで仕掛けを作動させることもできる。

フリーズ

カービィの周囲に冷気のカベを作る能力。攻撃に当たった敵は氷のブロックになる。



↑氷のブロックでほかの敵も倒せるぞ

ボール

カービィがボールに変身する能力。Aボタンを押し続けると跳ね回って敵を攻撃できる。



↑飛び跳ねながら進むことができる

ユーフォー

ユーフォーに変身する能力。ボタンを押す長さによって4種類の攻撃を繰り出せる。



↑自由に空を飛びながら攻撃できる

メタナイト登場 レベル2 アイスクリームアイランド

南国風の背景が特徴的な、太陽が降り注ぐ明るいステージが多いレベル。このレベルではカービィの宿敵であるメタナイトが初登場。画面の四方から敵を招集し、カービィに試練を与えてくるのだ。



←星につかまってワープ



←ホイールで走り抜けろ！



↑メタナイトはすぐにいなくなってしまう

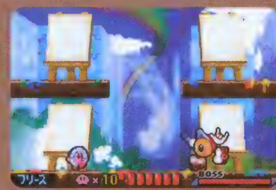


↑メタナイトの代わりに敵が多数出現するぞ

BOSS 描いた絵を実体化 ペイントローラー

ローラースケートで軽快に動き回りながら、キャンバスに描いた絵を実体化させて攻撃してくるボス。コピー能力を持たない場合は実体化した絵を吸い込んで、星型弾を使って攻撃しよう。





←ボスの動きに注意しよう



↑キャンバスにクレヨンで絵を描くと…



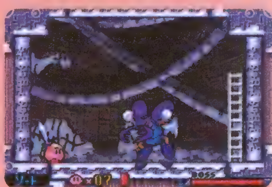
↑描かれた絵が実体化して襲ってくる！

上へと登ろう レベル3 バタービルディング

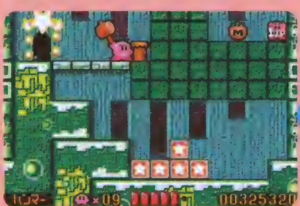
塔を上へ上へと登っていくレベル。レベルマップと同じく、ステージも塔が舞台のステージが多い。少しずつ強力になっていく敵や、ステージの仕掛けをクリアしながら塔の頂上を目指して進んでいこう。



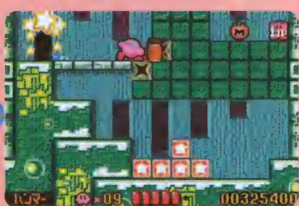
←マップも塔の形なのだ



←突進からの投げに注意！



↑地面のクイをハンマーで叩くと…

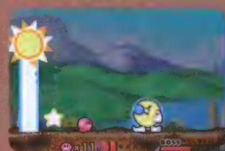


↑ブロックが崩れてアイテムをゲット可能

BOSS コンビ攻撃に注意！ ミスターブライト&ミスターシャイン

レベル3のボスは、太陽の姿のミスターブライトと三日月の姿のミスターシャインの2体。彼らは位置を上下に入れ替わりながら同時攻撃をしかけてくる。まずは片方を集中攻撃で倒し、位置の入れ替えをできなくしてしまおう。





↑ミスターブライトの上空からの攻撃を避けつつ、星を吸い込んで攻撃しよう



➡互いに位置を入れ替えながら攻めてくる、ミスターシャインとミスターブライト

ビーム

カービィの前方斜め上からビームを振り下ろして攻撃する能力。広い範囲をカバーできる攻撃だ。



ファイア

口から炎を吐き出せる能力。敵を倒すだけでなく、導火線に火をつけることもできるのだ。



ホイール

タイヤに変身して猛スピードで転がりながら進む能力。前方の敵を次々と倒すことができるのだ。



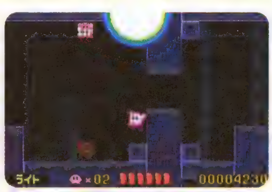
マイク

カービィが歌を歌って画面上の敵をまとめて倒せる攻撃。3回使うと使えなくなってしまうのだ。



ライト

照明弾を打ち上げ、暗い場所を照らせる能力。攻撃力は持たず、使うとなくなるのだ。



↑暗い場所を明るく照らせるのだ

レーザー

レーザーを発射する能力。坂道などの傾斜のある場所に発射すると、反射させることもできる。



シリーズ最新作のマップとミニゲームをチェック!!





ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	マリオパーティ4
発売元	任天堂
発売日	11月8日
価格	6800円
ジャンル	パーティゲーム
プレイ人数	1〜4人用
メモリーカード	2ブロック使用



サイコロを叩いてマップ上にあるスターを集めよう

『マリオパーティ4』のボードマップのゲームシステムはこれまでのシリーズとほぼ同じ。マリオをはじめとする8人のキャラから1人を選んで、マップを選択することからゲームははじまる。4人のキャラが順番にサイコロを叩いてマップ上を進み、マスに止まったりミニゲームでコインを集めて、スターと交換するのが目的。4人のなかでスターを一番多く集めた人が優勝になる。



⬆Aボタンでサイコロを叩き、出た数字にしたがってマスを進む。サイコロの目は1〜10まである





⬅⬆スターは20コインで入手できる。そして全ターン終了時にスターを多く持っていたキャラが優勝となる。コインをたくさん集めるのが勝利の近道

マスでコインの増減やハプニング続出

マップ上のマスはコインを増減させるもの以外に、さまざまなイベントを引き起こすマスが用意されている。止まるマスによっては、地道に集めたコインを一気に失ったり、反対にまったくの一文無し状態から一躍トップになることも。最後の最後までまったく油断できないのだ。



⬅コインを取られるなど、今回も最悪イベントが充実(?)のクッパマス

プラスマス	コインが3つ増える	バトルマス	持ちコインをかけて争うミニゲーム発生
マイナスマス	コインが3つ減る	ワープマス	ルーレットで自分以外のプレイヤーの場所へワープ
キノコマス	デカキノコかチビキノコがもらえる	ミラクルマス	大逆転のチャンスとなるイベント発生
ハプニングマス	各マップごとにハプニング発生	クッパマス	クッパ(ミニクッパ)の意地悪イベント発生



『マリパー4』のココが新しい!!

これまでのシリーズとの違いは右の通り。このなかで注目すべきは「デカチビキノコ」とエクストラモードだろう。前者はパーティモードの勝負の行方を左右する重要なアイテムとなっている。後者はパーティモードではプレイできない一風変わったボードマップとミニゲームが楽しめるのだ。

- 新作ミニゲームが60以上
- キノコマスと「デカキノコ」「チビキノコ」
- エクストラモード
- ストーリーモードで「プレゼント」がもらえる

アイテムを使えば一発逆転が!

サイコロを叩く前に使うことができるアイテム。アイテムショップで購入したり、イベントをクリアするなどで入手できる。下の表にあるとおり初登場の「デカ(チビ)キノコ」をはじめ、ゲームの展開をガラっと変えるアイテムが多数用意されている。アイテムの使い方しだいで一発逆転もある。



⬅サイコロ2つで一気に先へ進めるのがうれしい「デカキノコ」

チビキノコ	サイコロの目が1〜5に「ゲート」も通れる	ビリキューシール	これを貼ったマスに止まると10コインを失う&普通の床に戻る
デカキノコ	サイコロが2つ叩ける ライバルの上を通過で10コイン	テレよけライト	[illegible]テレサの スター・コインのよこどりを1回だけ防ぐ
スーパーチビキノコ	目が1〜5のサイコロが2つ叩ける あとは「チビキノコ」と同じ	ワンワンホイッスル	スターの場所をマップ上のどこかへ移動
スーパーデカキノコ	サイコロが3つ叩ける あとは「デカキノコ」と同じ	テレサのすいしょう	テレサを呼び出してライバルのコインかスターを奪える
デカチビハンマー	指定したライバルをデカ(チビ)状態にする	アイテムぶくろ	複数のアイテムが入っている アイテム所有0のときは3つ出てくる
スワップどかん	ルーレットを回して選んだ相手と場所交換	まじんのランプ	ランプのまじんを呼び出してスターの場所へ連れて行ってくれる
トレードカード	ルーレットで選んだ相手とアイテム交換	クッパスーツ	クッパに変身してサイコロを叩きライバルのマスを通過すると30コイン奪える



⬅各マップにチビ状態時に通るとはじまる、チビ状態専用ミニゲームが用意されているぞ



⬅まじんを召還してスターのもとへひとっ飛びの「まじんのランプ」は今作も健在だ

楽しいイベントいっぱいの5ステージ

今作は『マリオ』シリーズの人気キャラがガイドをつとめる5つのステージ(マップ)が楽しめる。それぞれのステージはガイドのキャラクタに沿った独自のイベントが用意されているのだ。

また、マップは2Dから3Dになり、見た目も一層キレイになった。各マップには、動物に乗って上下左右に操作して3D空間にあるコインを取っていくといった、3Dを活かしたイベントがあるぞ。



5人のガイドが用意した個性的なステージで遊ぼう

←各ステージのガイドはおなじみのこの5人。ステージによって難易度が異なるのだ。ストーリーモードではステージをクリアすると、ガイドから「プレゼント」がもらえるぞ(P41の「ストーリーミニゲーム」参照)

遊園地のアトラクションがいっぱい
わくわくパーティ

キノピオ

キノピオがガイドをつとめる「わくわくパーティ」は遊園地のアトラクションがいっぱいのステージ。ジェットコースターやメリーゴーラウンド、コーヒーカップなどのアトラクションがステージのポイントだ。このステージをプレイすれば遊園地に行った気分が味わえるハズ。

ジェットコースターにメリーゴーラウンドも



↑ジャットコースター乗り場の前を通ると、5コイン払えばジェットコースターに乗ることができる。コースターを傾かせればコース上にあるコインが取れる



↑チビ状態専用のミニゲーム。メリーゴーラウンドでアイテムをゲットできる

いちかばちかのギャンブルが勝負の分かれ目
どきどきパーティ

クリボー

クリボーがガイドをつとめる「どきどきパーティ」。ステージ全体がカジノのようなギャンブル場になっており、イベントやミニゲームでさまざまなギャンブルが楽しめる。勝負の行方がプレイヤーの運に大きく左右される、ちょっぴり難易度が高めなステージなのだ。

サイコロの目で勝負



↑クリボーとサイコロの目の大きさ勝負。クリボーに勝つと10コインがもらえ、負けるとスタート地点に戻される。スタートの位置によっては負けたいときも…

↓このステージ最大のポイント「どきどきルーレット」。クリボーが放つ玉が止まった場所で、4つの行き先から1つが決まるのだ



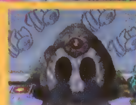
豊かな自然を活かしたイベントが多い
はらはらパーティ

ヘイホー

ヘイホーがガイドをつとめる「はらはらパーティ」。森や川などの自然いっぱいのジャングルの雰囲気を再現したステージになっている。火山が爆発したり、洪水が起こったりと、自然の脅威がプレイヤーの前に立ちはだかる。自然の脅威をうまく乗り越えないと勝利は難しいぞ。

ヘイホー像に祈ろう!





↑ヘイホー像の前のマスにとまるとイベントが発生。2種類の祈りがあり、祈り方を間違えると洪水発生!



↑ジャンゴの巣で5コイン払うと、もう1つの巣へ運んでくれる。ジャンゴを左右に操作することで空中にあるコインが取れるぞ

身の毛もよだつこわ～いイベントが発生
ひやひやパーティ

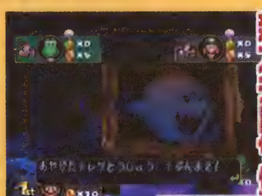
テレサ

テレサがガイドをつとめる「ひやひやパーティ」。おどろおどろしいまるでオバケ屋敷のような雰囲気のステージ。いろんなテレサが引き起こす、こわ～いイベントがたくさんあるぞ。きまぐれなテレサへの恐怖を断ち切ったものが、このステージの勝者となるのだ。



↑「壊れた棺おけ」近くのロウソクが消えているときにその前を通ると、テレサの御者と棺おけが登場。プレイヤーを棺おけに乗せて運んでくれる

親方テレサ登場





↑→親方テレサ登場イベント。他のプレイヤーからコインかスターのよこどりができるぞ

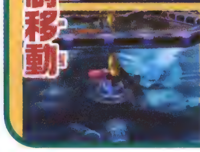
南の島のリゾートでバトル!!
うきうきパーティ

ノコノコ

ノコノコがガイドをつとめる「うきうきパーティ」。南国のムードたっぷりのステージとなっている。イルカに乗って海を渡ったり、釣りをしたりと、海に関するイベントが多いのが特徴。また、南国の島らしくバナナやスイカを使ったイベントがあったりするのだ。

イルカで強制移動





↑桟橋近くの?マスに止まるとイルカに乗って向こうの桟橋へ行ける



↑チビ状態のときに遊べる「うきうきフィッシング」。3つの魚影から1つ選び、マジックハンドで釣るのだ。釣った魚の大きさでもらえるコインが違うぞ



コインを巡って4人がバトル!! 60種以上のミニゲーム

ボードマップと並ぶ『マリオパーティ』シリーズの目玉であるミニゲームは今回も充実。新作ミニゲームが60種類以上もある。

ボードマップで1ターン終わるごとに遊べる3種類のミニゲームのほかに、バトルマスを踏むとはじまる「バトルミニゲーム」、ストーリーモードではシリーズ初登場の「ストーリーミニゲーム」が用意されている。

今回は新たに判明したミニゲームをピックアップして紹介するぞ。



←ボードマップでは、それぞれのキャラが踏んだマスによって対戦形式が変化する

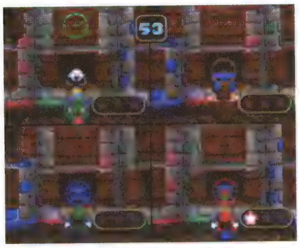
ミニゲームだけ遊べるモード



←一度遊んだことのあるミニゲームは、ミニゲームモードでいつでも遊べる。ミニゲームモードにはいろんな遊び方が用意されている

1位のキャラがコインを独り占め 4人用ミニゲーム

ボードマップで4人が同じ色のマスに止まったとき、4人用ミニゲームがはじまる。4人用ミニゲームでは、勝者にだけ10コインが与えられる。ゲームによっては最高得点をたたき出したり、ライバル全員を倒したりして勝ち残らなければならない、まさに弱肉強食のサバイバルなモードなのだ。



←誰よりも機敏に状況判断しなければ勝ち抜けない4人用ミニゲーム

2つのチームに分かれて争う 2VS2ミニゲーム

ボードマップで「赤のマスに2人、青のマスに2人」のように2人が違うマスに止まったときは2VS2のミニゲームがはじまる。2人で協力し合って勝利を目指すミニゲームだ。対戦相手のチームに勝つと、勝ったチームの2人にそれぞれ10コインずつ与えられる。チームワークがカギになるぞ。



←ボードマップではライバルだが2人用ミニゲームでいっしょに戦う

真っ白な紙を自分色に染めよう
いろいろスタンプ



↑ジャンプして足元のはんこを押していく。制限時間までに、自分の色の割合を一番多くするのだ

直線400Mのカーレース
ゼロヨングランプリ



↑アクセルとギアチェンジのタイミングが重要な直線400Mのレース。勝負は一瞬にして終わる

ヒップドロップで空気を抜こう
エアドッスン



↑2人でヒップドロップをして、エアドッスンから空気を抜く。早く空気を抜いたほうが勝ち

吹雪のなか岩壁を登っていく
ブルブルクライマー



↑2人で岸壁を登っていく。先に頂上へついたほうが勝ち。吹雪をうまく乗り切って登るのがコツ

本のページにつぶされるな!
ぱらぱらブック



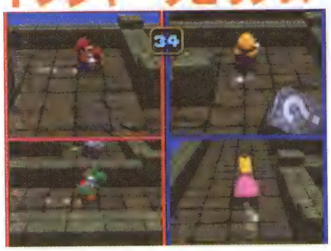
↑倒れてくるページにつぶされないように、穴があいている部分の下へ素早く移動していくゲーム

襲い来るなだれから逃げよう
スキーでダッシュ!



↑上から降りてくる雪崩に飲まれないように、スキーのストックをうまく使ってゴールを目指す

迷路の中にあるブロックを見つけよう
トレジャーラビリンス



↑迷路にある宝箱とそのカギを探し出す。宝箱とカギを持った2人が出会って宝箱を開けると勝ち

相手の陣地へボム兵を送れ!
ボムへいキョロキョロ!



↑ボタンを押してボム兵を敵のところへ移動させ先に10回爆発させたほうが勝ちとなる



ショップをうまく活用してアイテムとコインをゲット

ボードマップの各ステージ上にあるショップ。アイテムを売っているアイテムショップや、テレサにコインやスターをのよこどりさせる「よこどりの館」、一攫千金のクジ屋などでコインやアイテムをゲットできるぞ。



←2種類のくじ引きが楽しめるクジ屋。当たると大量のコインがゲットできる!



←テレサに依頼して、他のプレイヤーからコインやスターを奪える「よこどりの館」

1人と3人に分かれて争う 1VS3ミニゲーム

ボードマップで「青のマスに3人、赤のマスに1人」のように、1人だけ違うマスに止まったときは1VS3ミニゲームがはじまる。1人側と3人側はミニゲームでの役割(操作方法)が異なることが多いのが特徴。1人側が勝ったときは1人に10コイン、3人側のときは3人にそれぞれ10コインが与えられる。



←1人側は孤独な戦いを強いられる。だが勝ったときの喜びは格別

ロボットに乗った3人から逃げよう どたばた!バナナガーデン



↑ロボットに乗った3人が1人に触れれば勝利。ウッキーが投げるバナナの皮を踏むと転ぶので注意

大砲に隠れた3人を見つけ出せ たいほうかくれんぼ



↑3人側が4つある大砲に隠れたあと、1人側が導火線に火をつける。3人連続正解で1人側の勝利

10点勝負のPK対決 ゴールゴールゴール!



↑1人側がキーパー、3人側がキッカーになる。制限時間内にゴールを10本決めると3人の勝利

クレーンを操作して3人を捕まえる カプセルファクトリー



↑円形のベルトコンベア上の3人を、1人がクレーンで制限時間内に拾い上げると勝ちとなる

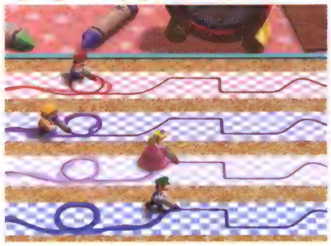
大量のコインをかけて4人で競う バトルミニゲーム

ボードマップでバトルマスを踏むとバトルミニゲームがはじまる。ミニゲーム開始前に、ルーレットで選ばれた枚数のコインを全員から集め、ミニゲームの順位でコインが配られるのだ。他のミニゲームとは違って、1位になったときにもらえるコインの量が大きい。一発逆転が可能だ。



←ミニゲーム終了後にもらえるコインの数は順位によってこんなに差が

手本どおりになぞっていこう なぞってクレヨン



↑クレヨンを手本どおりになぞっていくゲーム。手本に一番近くなぞれたプレイヤーが勝ちだ

アミでチョウチョを捕まえる ひらひらチョウチョ



↑網を使ってチョウチョを捕まえるミニゲーム。チョウチョの色によってポイントが異なるぞ

爆弾を爆発させないように! ドキドキクッパばくだん!



↑1人ずつスイッチを押していき、爆弾を爆発させると失格。最後まで残ったプレイヤーが勝ちだ

反射神経で勝負! ブルブルフィッシング



↑コントローラが振動した瞬間にボタンを押して魚を釣る。振動後に一番早くボタンを押せば勝ち

ガイドとの1VS1の勝負 ストーリーミニゲーム

ストーリーモードでステージをクリアしたあとに、そのステージのガイドと1VS1で戦うミニゲーム「ストーリーミニゲーム」。これをクリアすれば、ストーリーモードの目的である「プレゼント」がもらえるのだ。もらったプレゼントはプレゼントルームに丁重に飾られているぞ。



←ゲットしたプレゼントはこの台座の上に飾られるようだ

チップをめくって点数を50以上に! めくって50!!



↑単純明快、チップをめくっていって、めくったチップに書いてある数の合計が50を超えた時点で勝利。運任せのミニゲームだ

パネルを傾けて穴に入れよう ころころコウラ



↑パネル手前のハンドルを左右に動かし、5つの穴に早くコウラを入れたほうが勝ちだ。コントロールスティックでの微妙な操作を要求される

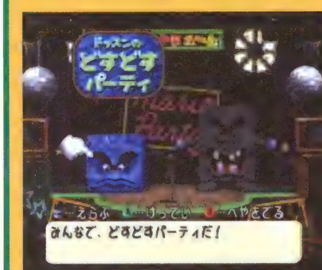
他のモードでは遊べないミニゲームが遊べる エクストラモード



パーティモード、ストーリーモードでは遊べないミニゲームが遊べるのが「エクストラモード」。

ドッスンがガイドをつとめる「ドッスンのどすどすパーティ」では、コインの枚数を競う2つのボードマップのゲームが遊べる。「デカキノコ」と「チビキノコ」の使い方しだいのちょっぴり変わったルールのボードゲームだ。

バッタンがガイドをつとめる「バッタンのばたばたパーティ」は1人専用のゲームが6種類。クリア時の記録更新を目指すゲームなのだ。



↑4人で遊べる「どすどすパーティ」。「すすめ!でかでかボード」「すすむな!ちびちびボード!」の2種類のマップが楽しめる



↑「ばたばたパーティ」のゲームの1つ「ブルブルしんさつしつ」。聴診器から伝わる振動を聞き分けて、病気になっているキャラを選ぶ

ゲームキューブ3大パーティー特報

バナナ集めからサッカーまで転がるおサルが大活躍！

スーパーモンキーボール2™



ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	スーパーモンキーボール2
発売元	セガ
発売日	11月21日
価格	5800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	2ブロック以上

12種類のパーティゲームを加えてパワーアップした『モンキー2』。今回はメインゲームと全パーティゲームをまとめて紹介するぞ。

メインゲーム～おサルを転がし、1分以内にゴールへ！

スティックを使ってボールに入ったおサルを転がし、ゴールまで運ぶ。なんともシンプルなルールだが、コースには段差から動く床、障害物まで仕掛けがてんこ盛り。誰でもすぐに遊べるけど、歯ごたえもタップリなのだ。ステージから落ちたり、制限時間の1分をオーバーするとミスになるぞ。



操作はスティックのみ

←操作はスティックのみ！ マップの大小のみ切りかえられるが、視点の変更などはできない

↓こんな突拍子もない形のステージもある。いったいどんな仕組みになってるの？

↓スタートしてから1分以内にゴールのテープを切れば、ステージクリア。残りタイムが多いほど高得点がもらえる



危険な仕掛けが満載





➡ゴールまでの道のりには、さまざまなトラップが仕組まれている。もちろん、ハマれば即ミスに！

マッドヒヒはかせを倒せ　ストーリーモード

奪われたバナナを取り戻すため、アイアイたちが大活躍。おサルの数は無制限なので、クリアするまで挑戦できるぞ。



⬆マッドヒヒはかせをこらしめるため、アイアイ、ミーミー、ベイビー、ゴンゴンの4匹が、力を合わせてモンキーボールの世界へジャンプ！



←島のバナナが盗まれた！ マッドヒヒはかせの作った不思議な空間へ、取り返しに行こう！

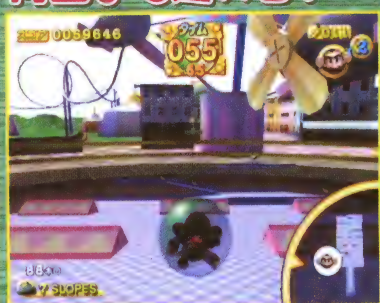
全面クリアを目指せ　チャレンジモード

3匹のおサルで、全ステージクリアを目指す。コンティニュー回数も決まっているので、ミスは許されない。

何面まで進める？



⬆バナナを100本集めると、おサルが1匹増える



⬆ストーリーモードとは違った背景が楽しめる

パーティーゲーム～オマケを越えた12のゲームで盛り上がれ

パーティーゲームというとオマケみたいだけど、『モンキー2』のパーティーゲームは違う！　本格的に作りこんだ、やり込みがいのあるものばかり。どれも2～4人で遊べるので、友達と遊べば盛り上がること請け合いだ。ただし、最初は12のうち6つしか遊べない。メインゲームでポイントを溜めて、遊べるゲームを増やそう。



↑メインゲームの点数で新しいゲームを購入

『モンキー2』、『マリオパーティ』を破る!?

「スーパーモンキーボール」なのにパーティーゲーム？と、ピンとこない人も多いだろう。だが、今年5月に開催されたE3では、『マリオパーティ』を抑え、本作が「ベストパーティーゲーム賞」を受賞しているのだ！　E3といえば世界最大のゲームイベント。まさにワールドクラスのパーティーゲームといえよう。



ニンドリ特選！ 君にぴったりのパーティーゲームは？

12種類もゲームがあると、どれを遊ぶか迷っちゃう…。そんな人のために、編集部が全パーティゲームを徹底分析。プレイ時間の長短、反射神経と戦略のどっちが必要かで、パーティゲームを分類してみたぞ。遊べる時間や自分の腕と相談して、ベストなゲームを見つけよう！

サクッと遊べる／戦略が必要
- モンキーターゲット2
- モンキーボーリング2

サクッと遊べる／反射神経が必要
- モンキーファイト2
- モンキーショット
- モンキードッグファイト

じっくり遊べる／戦略が必要
- モンキービリヤード2
- モンキーゴルフ2
- モンキーベースボール

じっくり遊べる／反射神経が必要
- モンキーレース2
- モンキーボート
- モンキーテニス
- モンキーフットサル

6つのコースを大爆走!! モンキーレース2

じっくり　反射神経

おサルたちが突っ走るレースゲーム。6つのコースが用意されており、全コースを走って総合ポイントを競うグランプリモードもある。レース中にはさまざまなアイテムが出てくるので、うまく使ってライバルをじゃましよう。


←順位の低い人の速度が上がるアシスト機能をONにすると、対戦がさらに白熱する

アイテムを活用




←↑アイテムのハンターミサイルをゲット！　前を走るじゃまなおサルにミサイル攻撃だ!!

ブン殴っておことせ！ モンキーファイト2

サクッと　反射神経

空中のリングで殴り合い、ライバルを下へ蹴落とす問答無用のバトル。戦闘で得たポイントの合計を競うノーマルモードと、一度落ちたらアウト、最後まで生き残ったら勝ちのサバイバルモードがある。対戦ではハンデをつけることもできる。


←バトル中にアイテムが出てくることも。パンチが伸びるなど、有利に戦えるぞ



↑制限時間いっぱい戦い、ポイントを競う



↑崩れていくリングで、生き残りを賭けて戦う

小島目指して空中遊泳 モンキーターゲット2

サクッと　戦略

ジャンプ台から、助走をつけて大ジャンプ。ボールを羽のように広げて空中遊泳し、小島にあるターゲットに着地を決めよう。ターゲットにはダーツの的のように点数が書いてあり、着地が難しい所ほど高得点がもらえる。1～2人プレイ時は複数のボールで編隊を組んで飛ぶこともできるぞ。空中に浮かぶアイテムを活用しよう。

小島のターゲットに着地をキメろ！


↑助走をつけてジャンプ台からスタート！


↑小島目指して空中遊泳。途中でアイテムも

↓小島の上空に来たら、ボールを閉じてターゲットに落下！　着地した場所に応じた点数がもらえるぞ。ボールが複数の場合は、合計点だ



おサルだけどアダルトに モンキービリヤード2

じっくり / 戦略

おサル自身がボールになる、ビリヤードゲーム。ナインボール、ゴーキュー、ローテーション、エイトボールの4つのルールでプレイできる。手玉の突く位置も調節できるなど、おサルなのに？本格的な出来映えだ。手玉の軌道が確認できるガイド機能があるので、初心者も安心なのだ。



⬆ブレイクショットの瞬間。ゲーム開始時にはバンキングをおこない、ブレイクショットの権利を競うのだ



⬆ガイド機能をONにしていれば、手玉の軌道が2クッションめまで表示されるようになるぞ



⬆ボールの中には、ちゃんとおサル。それにしても、どうやって自分で自分を突いているのだろうか…？

びっくりレーンに挑戦だ！ モンキーボーリング2

サクッと / 戦略

おサルの入ったボールでボウリングができる。普通のレーンで遊ぶノーマルモードのほかに、レーンが変形していたり動いたりするスペシャルモードがあり、ゲームならではのムチャなプレイが楽しめる。このゲームはおサルによって特徴（転がり方など）が違うので、使いやすいおサルを選ぶのも重要になってくる。

変形する激ムズレーンもあり！



➡ぐにゃぐにゃ動く、超変形レーン。ガーター続出のスペシャルレーンが、難易度別に3セットも用意されているのだ！



➡まずは、方向を決める。方向の矢印は動いているので、タイミングよくボタンを押せ



⬅方向を決めたら、投げる強さと回転を決める。曲がりやすさはおサルによって異なるぞ

本格派ゴルフもできちゃう モンキーゴルフ2

じっくり / 戦略

13本のクラブを使った、本格的なゴルフゲーム。全18ホールが用意されていて、トータルスコアを競う「ストロークプレイ」と、相手より少ない打数でカップインする「マッチプレイ」が選べる。ルールは本物のゴルフとまったく同じだ。

クラブ選びも重要

⬇高低差、芝のうねりまで再現されている





⬆おサルに合わせてか、カップはやや大きめ



⬆ショット画面。打つ強さ、インパクトの順に決定しよう

LRボタンでボートをこげ モンキーボート

じっくり / 反射神経

ボールの半分を一寸法師のお椀のように使い、水上でレースだ！ LRボタンを交互に押してオールを動かし、激流を漕ぎ進もう。「モンキーレース」同様、レース中にはアイテムも出てくるので、うまく使って相手のじゃまをするのだ。



⬅曲がるときは、LRのどちらかを連打する



⬆アイテムも出てくる。これは相手のボートを吹き上げる「クジラばくだん」だ

⬇コースには水の流れもある。うまく流れを掴めば、一気にスピードアップできるぞ



4人でできるガンシューティング モンキーショット

サクッと / 反射神経

迫りくる敵を次々と撃ち落とす、爽快なガンシューティングだ。対戦はできないが、最大4人での協力プレイができる。スティックで照準マークを動かし、敵を狙おう。弾を外さずに当て続けると「れんぞくヒット」になって高得点が入るので、連打よりも精密な射撃の腕が重要なのだ。



⬆ガンコントローラが欲しくなるデキ

コンボを狙え！



⬆ボスはとても巨大。敵も反撃してくるぞ

⬇的を外さず当て続ければ、れんぞくヒットで高得点をゲット！



空飛ぶおサルで白熱の空中戦 モンキードッグファイト

サクッと / 反射神経

おサルたちの空中戦だ。ライバルをロックオンし、ホーミング性能のあるパイナップルミサイルで攻撃しよう。制限時間内にいちばん多くの点数を稼いだおサルが勝つノーマルモードと、最後まで1度も撃ち落とされなかったおサルが勝つサバイバルモードがある。



➡パイナップル発射装置？を手に、おサルたちは戦いの大空へ…



⬆4人対戦も可能。分割画面でプレイできる



➡敵にロックオンされた！急旋回でミサイルをかわそう

ロックオン！ファイアー!!



➡敵をロックオンしたら、ミサイルを発射！　ミサイルが敵を追ってくるぞ

サルだけにフットサル モンキーフットサル

じっくり / 反射神経

フットサルとは、小さなサッカー場を使い、5対5で戦うミニサッカーのこと。オフサイドなどの複雑なルールはないので、サッカー初心者でも気軽にプレイできる。通常のフットサルのほか、PK戦だけを遊べるモードもあり。



⬆ボールのまま、どうやってボールを蹴る？



⬆防御重視、攻撃重視など、プレイヤーの好みでフォーメーションを選べる



⬅周りはカベなので、ボールが跳ね返ってくる。これを利用できればフットサル上級者だ

ルーレットが勝負の決め手 モンキーベースボール

じっくり / 戦略

フットサルの次は野球に挑戦！　ただし、野球といってもアクション性はあまり高くはなく、昔なつかしのおもちゃ「野球盤」に近いゲームだ。球場にはいくつものポケットがあり、ボールが入ったポケットの内容によって、ヒットかアウトかが決まるのだ。

攻撃側はまずルーレットを回し、シフトを決定する。このシフトによって、ポケットの中身が変わってくるぞ。守備側は相手のシフトに応じて守備位置を変え、敵の打球に備えよう。ルーレットの運と、その結果を見ての駆け引きが勝負の分かれ目だ。

⬇攻撃側は、まずルーレットを回す。出た目によって、ポケットの中身とジャンプ台が変化





⬅ポケットに入る前にボールを取れば、アウトにできる



⬆投球・打撃画面。ピッチャーは緩急やコーナーワークで、バッターを翻弄しよう



⬆球場のあちこちにあるジャンプ台にボールが乗ると、フェンスを越えてホームランに！

打って拾って大忙し モンキーテニス

じっくり / 反射神経

ボールに入ったおサルたちのテニス。といってもイロモノではなく、トップスピンとスライススピンの打ち分けも可能と、かなりの本格派だ。スマッシュのチャンスにはスマッシュマークが出るなど、初心者向けの配慮もある。



⬆コートの材質はは土・芝・岩の3種類。ボールの跳ねかたや速さが違ってくるのだ

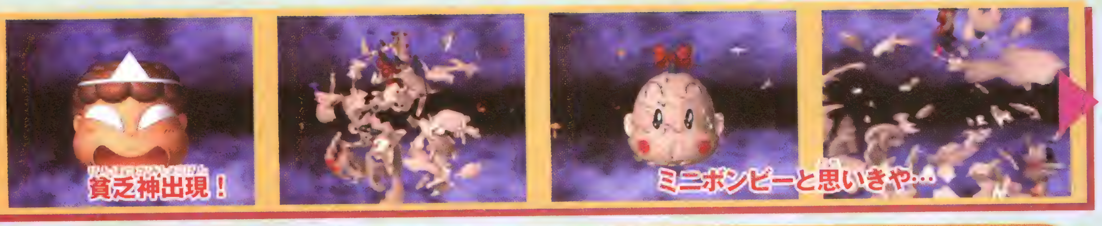
⬇それにしても、どうやってラケットを握っているのだろうか？　永遠の謎だ…



4人同時にダブルス勝負！



⬅2対2のダブルスなら、4人同時に対戦が楽しめる。もちろんコンピュータキャラを混ぜることも可能だ



『桃鉄』最新作がGCに登場！ 最凶貧乏神ブラックボンビー現る！



桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻

ファンから絶大な支持を受ける人気TBL『桃鉄』のシリーズ最新作が登場する。今回は、新要素を中心に情報をお届けしよう。

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻	ジャンル	ボードゲーム
発売元	ハドソン	プレイ人数	1～4人用
発売日	12月5日	メモリーカード	5ブロック使用
価格	6800円		

シリーズ初登場・ブラックボンビーが新たな恐怖と戦略を生み出す！

『桃鉄』シリーズおなじみのおジャマキャラ・貧乏神。シリーズを通して、ミニボンビーやキングボンビーへの変身を身につけてきたが、今回はブラックボンビーという新たな姿を生み出した！　その恐怖はキングボンビーにも匹敵するとか…。下ではその恐るべき能力の一部を紹介しよう。



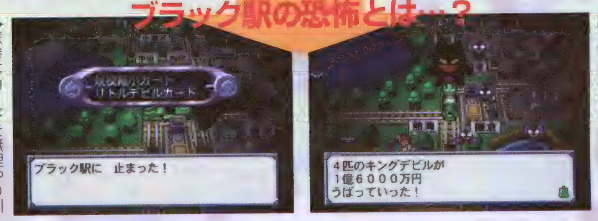
↑キングボンビーと違い、1年目からでも登場。これが、ブラックボンビーで最も怖いポイントかも…



マイナス駅以外をブラック駅に染めあげる！

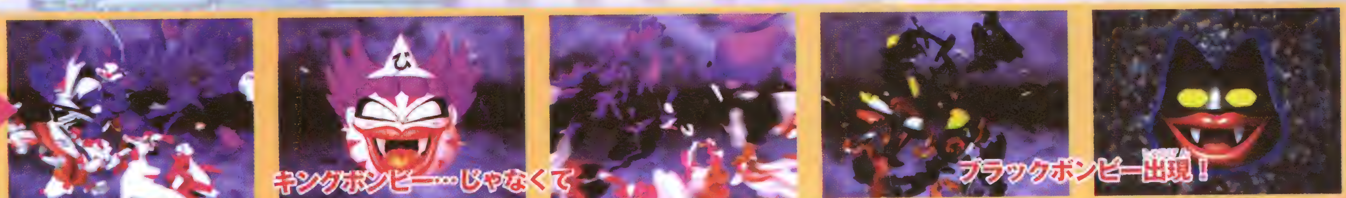
←ブラックボンビー登場後、マイナス駅以外の駅はすべてブラック駅になってしまう

ブラック駅の恐怖とは…？



→悲惨なカードを無理やり引かされることに！

←4匹のデビルに襲われ、資産を奪われることもある



『桃鉄』ってどんなゲーム？

ここでは『桃鉄』初心者のために、本作のゲームの流れを解説していこう。ゲームの最終目的は、規定年数を終えた時点の総資産で1位になることだ。

1 とにかくサイコロを振って目標の駅へ急げ！

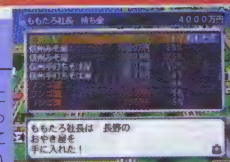
最初の目的は、サイコロを振って目標の駅へ向かうこと。最初に到着したプレイヤーは、多額の資産が得られる。



←到着後は次の目標となる駅が設定され、再びレースが始まるのだ

2 物件を購入＆増資で資産UP！

各駅では物件が購入可能。物件を買えば定期的に収入が得られるぞ。また、物件に投資すれば、収入は増加する。



➡基本的に物件は買って損することは少ない

3 一発逆転！　貧乏神をなすりつけろ!!

目標駅から最も離れたプレイヤーに貧乏神が取りつく。そのプレイヤーは、毎ターン悪いイベントが起こる。



←総資産がどんどん減少。このままでは…

新たに増えたゲームモード 1人で遊びこむ要素も充実！

『11』では通常の対戦モード以外にも、「桃鉄公式戦」や「風雲！　さくま城」など、1人でやり込めるゲームが豊富だ。なかでも「風雲！　さくま城」は、前作の「十番勝負」をさらにパワーアップしたモードとなっており、やりごたえは文句なし。最強目指して、たっぷり遊び込もう。

「おためしゲーム」モード
『桃鉄』を学ぼう！

一番弱いCPUを相手に、東京～名古屋間で勝負するモード。とくに初心者にオススメで、プレイしているうちに『桃鉄』のシステムが理解できるのだ。



⬅プレイすれば『桃鉄』の基本が理解できる



➡どちらかが名古屋に着けば、ゲームはクリアとなるぞ

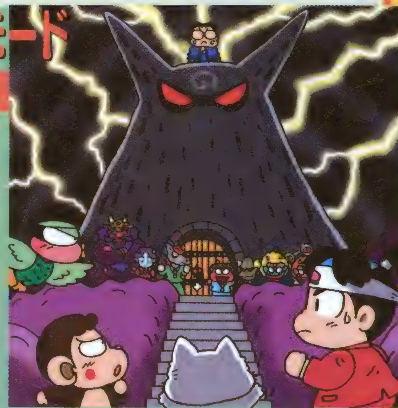
「公式戦」モード
公式戦ルールでガチンコバトル

公式戦ルールとは、初期資産1億円による3年限定勝負。プラス駅、マイナス駅の増減は激しくなり、さらに1年目からキングボンビーが現れるというオマケつき。勝負は険しい！



⬆公式大会と同ルール。大会に備えよう

「風雲！　さくま城」モード
最強のコンピュータに挑め！



全5回戦を戦う勝ち抜きモード。それぞれの戦いでは、CPU2人を相手にせねばならず、難易度は非常に高い。1～4回戦に登場するのは『X』の「十番勝負」でおなじみの、あしゅらや豆鬼ら。これらの相手に勝利して最終戦に進めば、最強のCPU・さくま鉄人が登場する。

3回戦　風神＆雷神



➡移動系カードを多用する風神と、オジャマ系カードを多用する雷神のタッグ。コンビネーションはバッチリで、非常に手強い相手だ

4回戦　あしゅら＆えんま



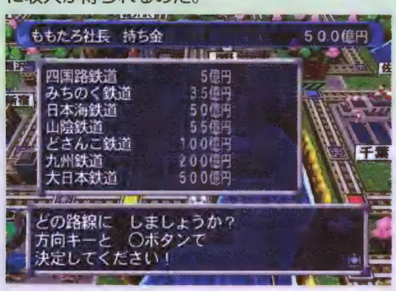
⬅それぞれ単体では最強クラスのCPU。両者とも弱点は少なく、勝利するには戦略、集中力、記憶力のすべてが求められる！

まだまだ新要素は盛りだくさん！ 鉄道＆おいどんに注目！！

ブラックボンビーや「さくま城」だけが新要素のすべてではない。ここでは、鉄道購入やおいどんの本土上陸など、地味ながら大きな影響を与えるポイントをピックアップしていこう。とくに鉄道購入は、戦略の大きなポイントになることは間違いない。以降のシリーズでは定番のシステムになるか？

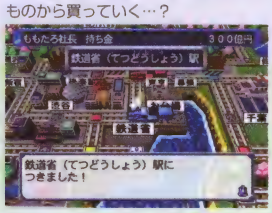
鉄道を制覇して地方鉄道をGetしよう！

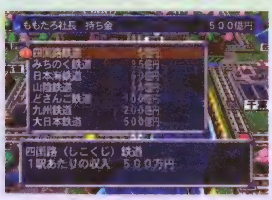
九州鉄道や山陰鉄道など、日本各地に点在する全7ヵ所の鉄道。鉄道省駅ではこれらの鉄道を購入可能なのだ。鉄道を購入後、ほかのプレイヤーがその路線を利用すると、決算のときに収入が得られるのだ。



⬆日本各地の鉄道はこの通り。中央を走る大日本鉄道は、利用頻度が多いだけに値段も高い

⬇鉄道省で鉄道を購入可能。最初は安いものから買っていく…？





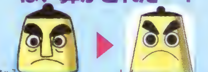
⬆値段順は四国路鉄道→大日本鉄道の順。高いほど収入も多いが…高すぎる？

あの“おいどん”が本土に上陸！

貧乏神に対抗する善行キャラ・おいどん。『11』ではおいどんは日本全国に出現し、プレイヤーを助けてくれることになった。

右が今回登場の『11』版。鼻がなくなり、いよいよプリンっぽい姿になった。

は、鼻がとれた…！



旧おいどん　新おいどん



➡鹿児島に到着後、おいどんが現れて取り付いた（？）



➡おいどんのおかげで資産がどんどんUP。争奪戦は必至？

おいどんの善行で大逆転！

おいどんの善行は多数存在する。お金をくれるもの、すべての物件に増資してくれるなど、どれも嬉しいものばかりだ。



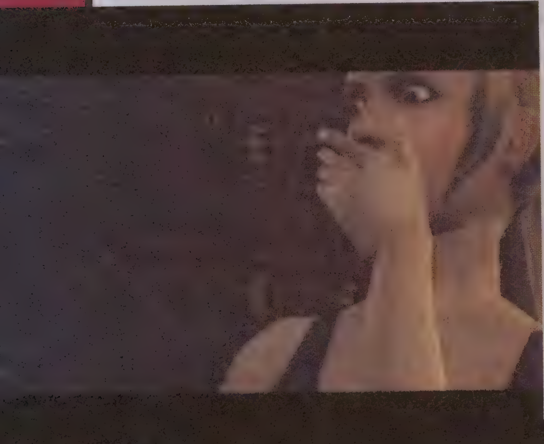
➡おいどんに連れられ、目標駅にワープ！確実に1着を奪える



不気味な書物が語る12人のエピソードを紐解く

~エターナルダークネスの書より~

未来に起こることなど知り得ない
知る必要もない
しかしそれが出来るようになり私は変わった
お前も変わるだろう
この書を読めば
私と同じように恐怖を知ることになる
未来の知識を手に入れるか？
破滅するか？
どちらかだ…



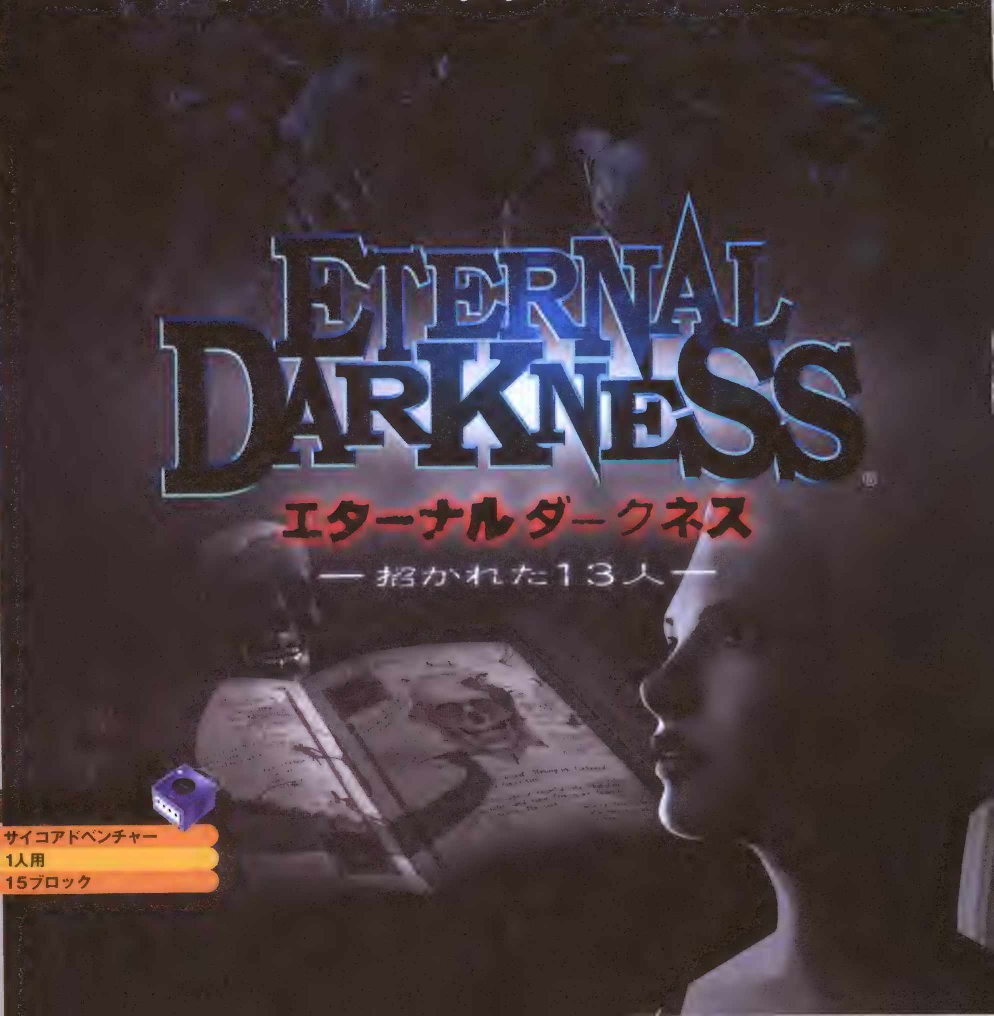


紀元前から繰り返されてきたエンシャントとの闘いを追体験せよ

恐怖GC特集 ①

システム＆エピソードガイド

発売直前の今回は、招かれた13人の登場人物を振り返るとともに、ゲーム中のシステム部分も詳しく解説していく。さまざまな人物が交錯した緻密なストーリーと、斬新かつ恐怖を演出するシステムを思う存分堪能してもらいたい…。



ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	エターナルダークネス　招かれた13人	ジャンル	サイコアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	10月25日	メモリーカード	15ブロック
価　格	6800円		

さまざまな時代の戦いを追体験できるサイコアドベンチャー

プレイヤーは「エターナルダークネスの書」をめぐり、各エピソードの登場人物となり、建物や遺跡の中を探索していく。時にはあらゆる場所に仕掛けられた謎解きを解き、時には正体不明の魔物たちと対決する。



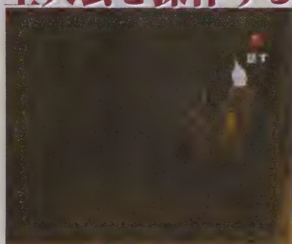


←↑紀元前からの歴史を持つ「エターナルダークネスの書」を手にするアレックス

各時代の主人公を操作する



↑各エピソードの主人公たちも、それぞれの時代で「エターナルダークネスの書」を手にしている



↑登場する人物は全部で12人。13人目はこのゲームを体験するユーザー自身!

エターナルダークネスの書とは?

何千年にもわたるエンシャントの戦いの歴史が記された禁断の書。表紙は人間の皮膚でできており、分厚く綴られたこの本は人間の骨によって綴じられている。恐怖と引き換えに、さまざまな知識が体内を震撼する。

祖父の死の謎を調査するのだ

現代の主人公アレックスの祖父である、エドワード・ロイヴァス博士が謎の死を遂げるところから物語はスタートする。2週間過ぎても一向にに捜査が進展しなかったため、アレックスは1人で屋敷を調査。祖父の秘密の書斎で見つけた不気味な本が、事件の鍵を握ることを知る。



←とても直視できないような状態で発見されたエドワード・ロイヴァス博士

アレキサンドラ・ロイヴァス (A.D.2000 アメリカ:ロードアイランド)



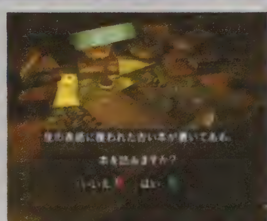
ワシントン州の、とある大学の女子学生。惨たらしい祖父の死の秘密を暴き出すためにロードアイランドへと向かい、屋敷を探索するうちに秘密の部屋を発見する。そこで禁断の「エターナルダークネスの書」を手にし、この本にまつわるさまざまな物語を知ることになる。この物語の鍵を握る人物は、実は彼女なのだ。

祖父の死の謎を解決すべく1人で屋敷の調査を開始する

ゲーム中のストーリーの流れ

①ページを発見

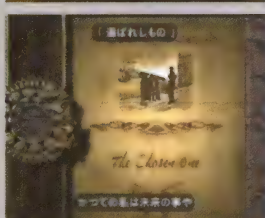
屋敷内にある「エターナルダークネスの書」の欠けているページを見つけることで、ページに記されているエピソードが始まっていく。



←この本を見つけないと、他のページは読むことができない

②エピソードをプレイ

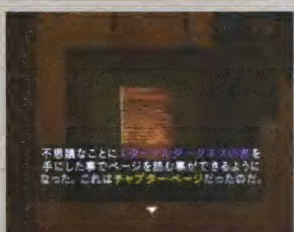
1ページにつき1人のエピソードを体験する。各時代のエピソードを体験して、現代に戻ることで屋敷の中で微妙な変化が生じることも。



←本を開きそのページのエピソードが始まる。年代もさまざま

③新しいページを探索

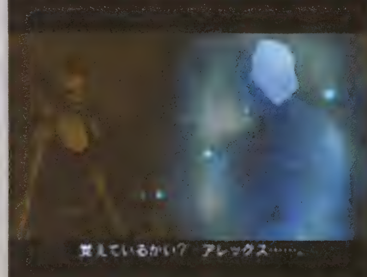
1つのエピソードが終わったら、新たなページを探しに屋敷内を探索する。屋敷で変化した場所や、新たに身につけた能力をヒントに、くまなく探していくのだ。



←頭の中に新たなページを発見

エドワード・ロイヴァス博士 (A.D.1952 アメリカ:ロードアイランド)

長く学問的な研究を続けてきた一族に生まれ、臨床精神科医でもあるエドワードは、アレックスの祖父にあたる。常に自分の理性的な性格を誇っていたが、その倫理的思考では理解できない不条理な世界を垣間見てしまう。やがて自分自身が古代種族の秘密に関与していることに気づいてしまう。



→アレックスの前に現れる。幽霊か?



不幸に見舞われたアレックスの祖父

13人目(にんめ)の訪問者(ほうもんしゃ)として知(し)っておきたい

システム解析(かいせき)

ここではゲーム中(ちゅう)のシステム面(めん)に関(かん)して解説(かいせつ)。魔物(まもの)たちとの戦(たたか)い方(かた)や、「スペル」と呼(よ)ばれる魔法(まほう)の使(つか)い方(かた)、精神力(せいしんりょく)によって現(あらわ)れる特殊(とくしゅ)な効果(こうか)などあらゆる面(めん)からチェック。

相手(あいて)の攻撃場所(こうげきばしょ)を指定(してい)できる ロックオン攻撃(こうげき)が可能(かのう)

装備(そうび)している武器(ぶき)を使(つか)ってAボタンを押(お)すことで敵(てき)を攻撃(こうげき)。タイミングよく押(お)すことで、連続攻撃(れんぞくこうげき)も可能(かのう)になる。また目(め)の前(まえ)にいる敵(てき)に向(む)かってRトリガーを押(お)すことで敵(てき)をロックオンすることができる。そのままスティックの方向(ほうこう)を変(か)えることでロックオンの部位(ぶい)を選択(せんたく)でき、ポイント攻撃(こうげき)が可能(かのう)なのだ。ロックオンを利用(りよう)すれば早(はや)く倒(たお)すことが可能(かのう)だ。

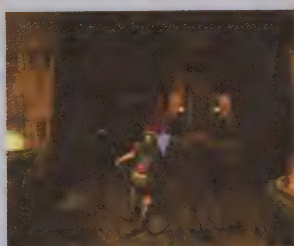

↑むくっと立ち上がるゾンビのような敵は、プレイヤーをねらってまっすぐ歩いてくる



→あらゆる時代に登場する、典型的なモンスターの1匹。赤く光るゾンビはほかのゾンビよりも体力があり、一撃では倒せない

敵(てき)の弱点(じゃくてん)を見極(みきわ)めて 各部(かくぶ)をピンポイント攻撃(こうげき)

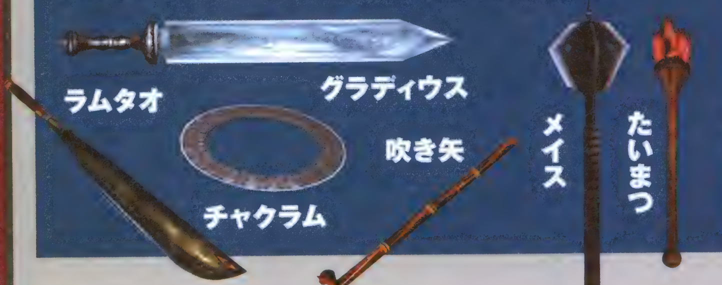

↑正面にいる敵の頭をロックオンして攻撃。スティックを上に倒すのだ

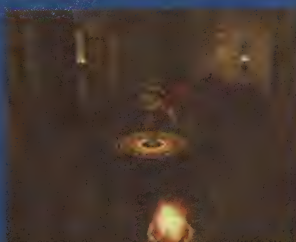

↑頭を切り落とすと血が吹き出る


↑頭を落とすと、敵の足が止まり動けなくなる

さまざまな武器(ぶき)を使(つか)ってダークサイドに挑(いど)む

ゲーム中(ちゅう)にはその時代(じだい)にあったさまざまな武器(ぶき)が登場(とうじょう)する。剣(けん)や吹(ふ)き矢(や)、鉄砲(てっぽう)など状況(じょうきょう)にあったものを装備(そうび)して使用(しよう)していくことに。また狭(せま)い通路(つうろ)などでロングソードなどを使用(しよう)すると、剣(けん)の長(なが)さが邪魔(じゃま)をして、壁(かべ)などに当(あ)たってしまい敵(てき)に攻撃(こうげき)できないこともある。こんな時(とき)は短(みじか)い剣(けん)のほうが有利(ゆうり)なのだ。




↑連続攻撃が決まると、武器攻撃以外の攻撃が入ることも。ゾンビに蹴りを入れるバイアス

剣(けん)だけでなく 射撃武器(しゃげきぶき)も装備可能(そうびかのう)

吹(ふ)き矢(や)もある

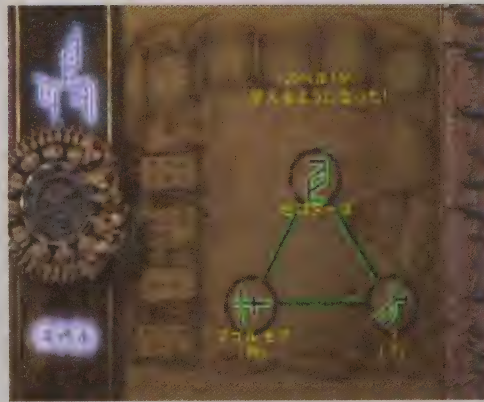


←↓武器は人からもらったり拾ったりと、その状況はさまざま。下の吹き矢などは威力は低いが遠くから攻撃可



傷をいやしたり敵を攻撃できる「スペル」を作成して探索を有利に

アンソニー(P56)のエピソードからは、「スペル」と呼ばれる魔法を使うことが可能。傷をいやしたり、敵にダメージを与えたりと、使用頻度はかなり高い。このスペルは「パワー・サークル」と「ルーン」というアイテムを組み合わせることで使えるようになるのだが、ルーンの組み合わせを独自に発見する必要があり、その効果も使ってみないとわからない。



←3つのルーンをパワー・サークルに組み合わせて1つのスペルが完成した。効果は使って確かめる

組み合わせて未知なるパワーを作り出そう

ルーンの仕組み



パワーサークル

スペルを作る基盤となる円盤状のアイテム。多角形の頂点の数（ポイント）は作るルーンの力の強さを示しており、それぞれの頂点にルーンを配置してスペルを完成させる。

ルーン

スペルを構成する要素の1つ。ルーンは「物」「投射」「自己」などそれぞれ意味を持っており、「コーデックス」というアイテムを手に入れることで、それが明らかとなる。

スペル・スクロール

スペルを作成するための必要なルーンの組み合わせと、そのスペルの効果が示してある巻物。足りないルーンがある場合は、これを参考に集めて組み合わせることになる。

でき上がったスペルを使用

でき上がったスペルも、スペル・スクロールがないとその効果がまったくわからない。実際にスペルを使用してみて、効果を確かめるしかないのだ。





←↑効果のわからないスペルはスペルの上に「?」マークが表示される。効果を知りたければ使用するしかない

どんな効果を発揮するのか?

同じスペルでも属性による違いがある

スペルには属性があり、同じ効果でも属性の違いで先に進めなくなることもある。右に示した3すくみの状態にある3つの力と、それらの上位に位置する「マントロク」で構成される。

チャターガ(力) → ゼロタース(精神) → ウーリアス(魔法) → チャターガ(力)

マントロク(死神)

属性を選択する



↑最初に覚えるスペルの属性は「ゼロータス」で、ほかの属性は先に進むと覚えられる

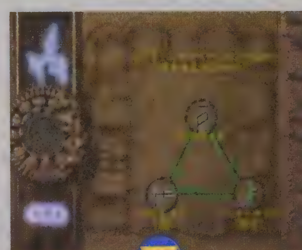
ゼロタースのスペル

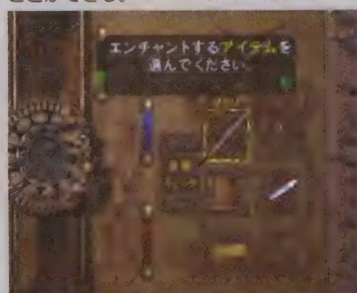


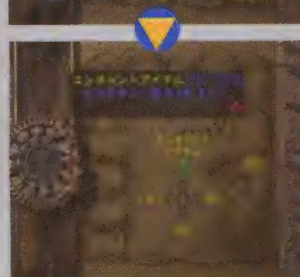
↑緑色の閃光がプレイヤーを包み「エンチャント・アイテム」のスペルが起動する

作成したスペルはボタンに配置して使用可

作成したスペルは「クイック・スペル」で、十字ボタンかYボタンに登録することができ、メニューを開くことなく使用することが可能だ。複数のスペルをワンボタンで使えるので、テンポ良くゲームを進めることができる。







↑登録しておけば、即スペル使用画面に。

ETERNAL DARKNESS ㊔プレイアブルチェック
―ロックオン攻撃とスペル―

ロックオンを利用した戦闘は、これまでのアクションアドベンチャーの中でも戦略的な要素や爽快感など、クオリティの高い出来栄えになっている。特に「頭を攻撃すると動けなくなる」「腕を攻撃すると攻撃が不可能になる」など、付加価値を考えながらプレイヤーが自由に攻撃できるところがおもしろい。多少表現的にグロい部分もあるが、メインとなるであろうユーザー層から考えるならば、このぐらいのリアリティがあったほうがバッサリ感や満足度は高い。

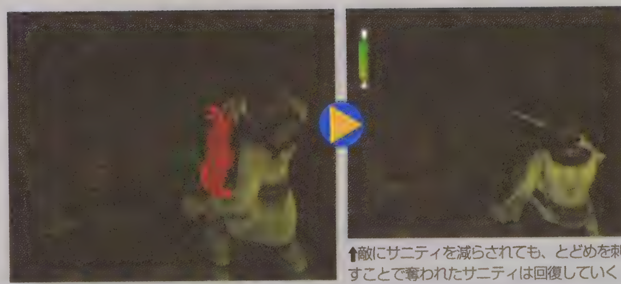
一方スペルのシステムだが、最初はチョット困惑する部分もあり、慣れるまでは少し時間がかかるかも。1度使えば、ルーンの組み合わせも謎解きに絡んでくるので覚えるのだが、いきなりプレイせず、事前に取説は読んでおこう。



←部分的に斬っていくと、少しサディスティックな自分に目覚めるかも

プレイヤーのサニティ（精神力）によって幻覚や幻聴に襲われることも…

プレイヤーには、サニティ（精神力）というメーターがあり、敵から邪悪な波動を当てられたり、協力者を攻撃してしまったりするとサニティがダウンする。サニティが減るごとに視界は少しずつ傾いていき、やがて幻覚や幻聴に襲われることに。これらの幻覚などは数種類存在する。



とどめを刺せ！

↑敵にサニティを減らされても、とどめを刺すことで奪われたサニティは回復していく

サニティ・メーター

キャラクタの精神力を表す。このメーターが下がると、正常な思考ができなくなり、さまざまな幻覚が見えたり、幻聴に悩まされるようになる。

マジック・メーター

キャラクタの魔法力を表す。スペルを使用することで一定の量を消費し、少なくなるとスペルが使用できなくなる。移動することで少しずつ回復する。

ヘルス・メーター

キャラクタの体力を表す。敵の攻撃や罠によってダメージを受けると減少。メーターが0になるとゲームオーバーになる。

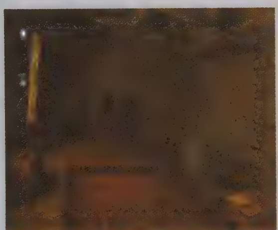


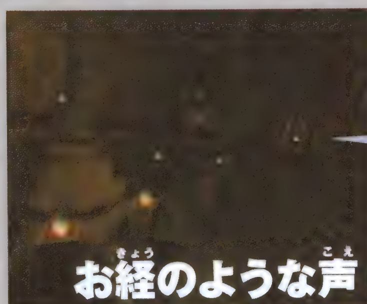


↑サニティ・メーターが0になってしまうと、かわりにヘルス・メーターが減少していく。早くとどめを刺さないと厳しい

ヘルス・メーターにも影響が…

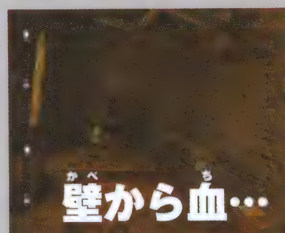
さまざまな幻覚、幻聴がプレイヤーを支配





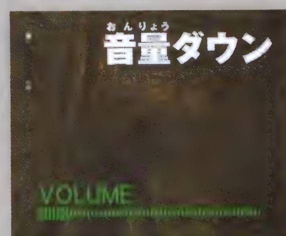
※$%?~…@!#

↑画面上ではわからないが、不気味なお経のような声が聞こえる幻聴に悩まされている



↑画面右の壁を良く見ると、壁から血のようなものが流れ落ちている。これも幻覚の1つで、時には虫が画面中を這い回る…

↓突然画面上に現れる、テレビの音量調節のような表示。これは幻覚と幻聴のせいで少しの間、強制的に音声が下がっていく



フラッシュバック



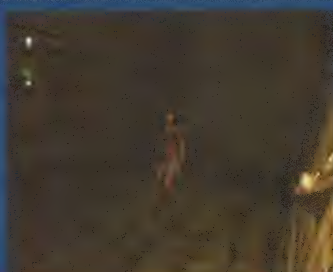
死のイメージが頭を駆けめぐる

←操作しているプレイヤーも騙される幻覚。階段を下りるたびに体がバラバラになっていき、最後には力尽きる…。そして幻覚だと気づくと現実の世界へ

ETERNAL DARKNESS

編 プレイアブルチェック
―サニティによる画期的システム―

サニティ低下による幻覚＆幻聴は、プレイヤー自身がかなり騙されるし、これまでのゲームになかった「恐怖」を体感することができる。今回、わざとサニティ・メーターを下げて幻覚に騙されに行く「幻覚ツアー」を試みたのだが、これがおもしろい！　さまざまなパターンの幻覚＆幻聴が用意されていて、畳み掛けるようにさまざまなことが起こるので、どれが本編かわからなくなってしまうほど。このシステム（演出）を考えた人は本当に天才かもしれない…。



←「幻覚ツアー」のため、力を貸してくれ[illegible]っていただいた…

ヘッドホン着用でのプレイがお勧め！



↑1人で集中できる状況を作ったほうが、この幻覚＆幻聴の演出が活きてくる

闇の存在「エンシャント」が操る数々のトラップとモンスターたち

登場するモンスターたちは、闇の存在として恐れられている「エンシャント」が操っており、数千年の歴史の中で幾度となく登場している。各モンスターによって弱点もさまざまで、ロックオンで効率よく倒せる順番も、モンスターによって異なる。大型のボスクラスのモンスターは迫力満点！



←物音に敏感に反応するモンスター



魔物
チャターガ・ホラー

↑アンソニーのエピソードに登場する大型のモンスター。教会内で行く手を阻み、長い手足と怪しい光を放ってプレイヤーを攻撃してくる。腕をねらうのが得策



魔物
チャターガ・ボーンシーフ

圧倒的な存在感！

←動きが素早いのが特徴で、大きなカマのようなものを振りかざして攻撃してくる。中には人間の体内に潜むものもいるとか…



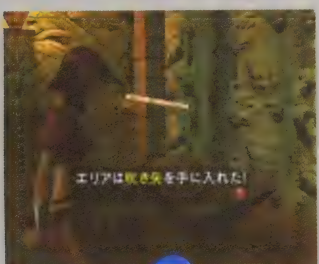


↑相手の側面に回りこみ、腕をねらうことで強力な攻撃を押さえることできる

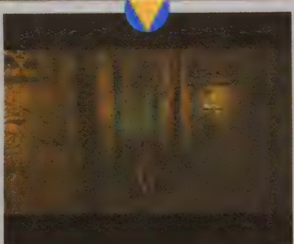
あらゆるトラップがプレイヤーを待っている

探索する屋敷内や建物、遺跡内にはさまざまなトラップと仕掛けが用意されていて、なかなか先に進めないようになっている。手に入れるアイテムと、スペルを駆使しながら謎解きをしていくのだ。

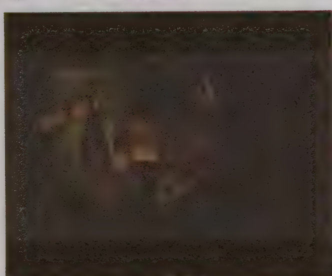
フィールド上には仕掛けがいっぱい



←ある寺院でみつけた「吹き矢」を手にしたところ…



↑いきなり足元の床がポッカリと開く

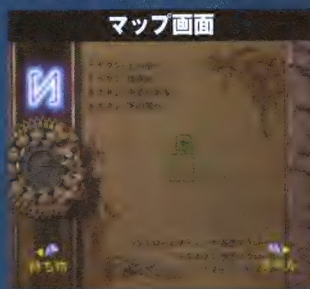


↑穴を転がるようにして落ちていく。実は寺院の秘密の地下へとつながっていたのだ

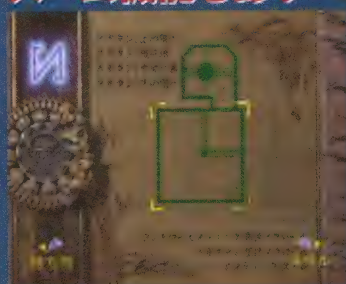
迷ったときはマップを確認

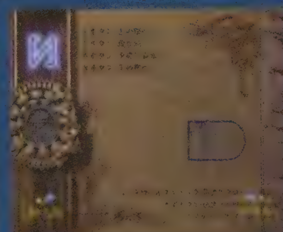
部屋や階層の多い建物でも、メニュー画面の「マップ機能」を使えば現在位置や、探索した部分のマップをすぐに確認することができる。マップを拡大縮小できるのはもちろん、階層の変更もワンボタンでOKなのだ。

マップ画面



階層の切り換えやズーム機能もあり





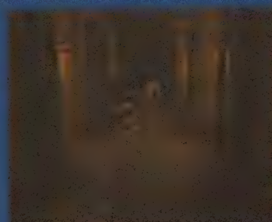
↑小さなマップも拡大すれば使いやすい。階層は各階で色分けされている

ETERNAL DARKNESS 編 プレイアブルチェック
―トラップとモンスター―

用意されたトラップや謎解きは、前半のエピソードではかなりやさしめなので迷うことなくサクサク進めることができるだろう。海外の開発会社のゲームだと、理不尽なほど難解な謎解きが続くゲームが多いがこれにかぎっていえば、そんな心配はまったくいらない。

またモンスターとのバトルも、ダッシュを駆使しながらよけるテクニックをマスターすれば、そんなに難しくない。ただせまい場所での武器選択には気を使ったほうがいいだろう。





後半は歯ごたえあり

←↑初心者にもすんなりこなせるレベルなのはうれしい。最初はやさしめの難易度だ

序盤に体験する3つのエピソードダイジェスト

チャプター解析

ここでは序盤に登場する3人とエピソードを紹介するとともに、ゲームに登場する残りのキャラクタたちのプロフィールもチェックしていく。全12人がこれで明らかに！

パイアス編　「選ばれし者」
皇帝の密命を受けて謎の遺跡へ

アレックスが「エターナルダークネスの書」を発見し読み始めることで、紀元前のペルシャの騎士「パイアス」のエピソードがスタート。皇帝の密命を受けて遺跡に足を踏み入れたパイアスは、見たこともないモンスターと戦い、そして遺跡の奥で怪しげな3種類の秘宝を発見する。



↑「エターナルダークネスの書」を興味深く読むアレックス。その物語の中身とは…



↑いきなり飛び込んでくるさまざまな場面のイメージ。巨大なモンスターが誰かを襲う



↑あまりの突然の出来事に、動揺を隠せないアレックス。目まいではない…、アレックスと本を引き合わせた運命の出会いの瞬間だ

「エターナルダークネスの書」を発見し初めて目にするアレックスは…

パイアス・オーガスタス
(B.C.26　ペルシャ)

裕福な貴族に生まれ、若くしてローマ帝国軍に志願する青年。ペリシャへの遠征の際には、百人隊長の指揮官を務める。絶え間ない戦いに疲れつつあったが、自分の人生にはさらに偉大なる目的が待ち構えていると信じている。



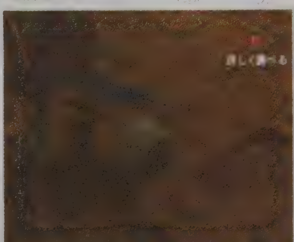
ローマ帝国軍に志願するペルシャの若き青年

4種類ある石のブロックを見つけて進む

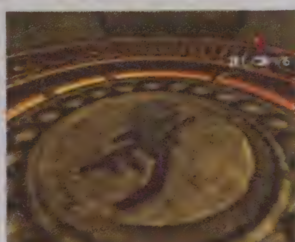
遺跡の中には4種類の石のブロックがいたるところに落ちている。これをすべて集めて、奥にある大広間の壁にそれぞれはめていくことで、それまで閉ざされた扉が開くことに。



←無造作に落ちていた3つ目



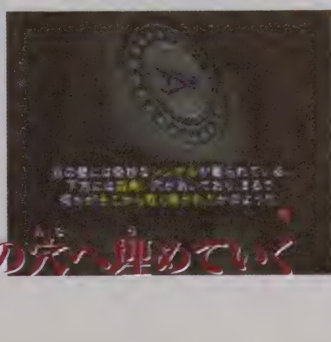
←1つ目のブロックは赤い紋章がある



→この部屋の壁にそれぞれはめていく



→敵を倒し2つ目のブロックを獲得



→それぞれのシンボルの色に合わせたブロックを、画面下の穴にはめ込んでいくと閉ざされた扉が開く

4つのブロックを壁の穴へ埋めていく

宝を手にしたパイアスが変貌をとげる

ブロックの仕掛けによって開いた扉の奥には、3種類のアイテムが飾られていた。この遺跡が守ってきた宝なのか？　その宝をパイアスが手にすると、怪しい光がパイアスを貫き、恐ろしい姿へと変身してしまう。



↑手を伸ばした宝から光が発射され、パイアスの体を覆うように包んでいく

宝の1つを手にすると…

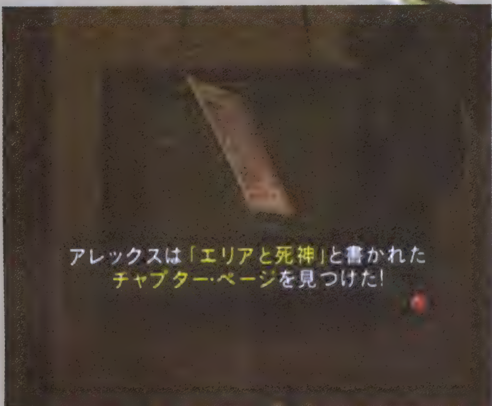


衝撃の瞬間！

↑ペルシャの若き騎士がゾンビのような姿に……

エリア編 「エリアと死神」
好奇心から禁断の秘密を知ってしまう

パイアスのエピソードが終了すると、アレックスがいる現代へ戻ることに。同じ部屋の額縁のなかから、新たな「チャプター・ページ」を発見することができ、これを見るとエリアのエピソードへ進むことができる。エリアは西暦1150年のカンボジアにおり、「エターナルダークネスの書」の導きで謎めいた寺院へ。



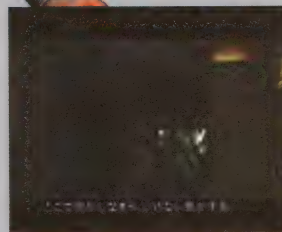
←このチャプター・ページは「エターナルダークネスの書」で欠けていたページの一つ。屋敷内にまだまだ隠されているようだ



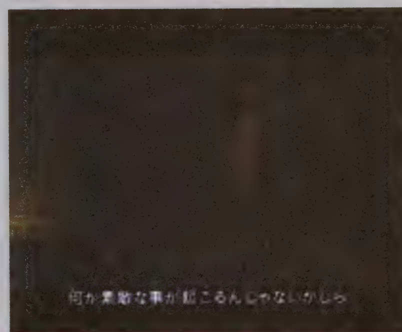
エリア
(A.D.1150 カンボジア:アンコール・トム地方)

クメール帝国を再建した王、スールヤヴァルマンⅡ世の宮廷ダンサーとして育てられる。あるとき見つけた奇妙な本に興味を持ち、好奇心からその本に記されていた寺院へと冒険に向かう。そこに恐るべき秘密が待っていることも知らず、寺院の奥へと消えていく…。

宮廷ダンサーとして育った好奇心旺盛な美女



←何かに目覚めたエリア。「エターナルダークネスの書」の影響だ

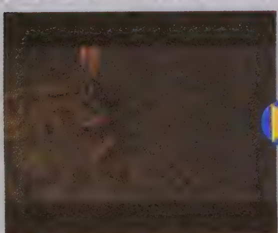


↑寺院に入る前のエリアは、これから起こる恐怖をまだ知らない

トラップ・仕掛けが連続する寺院内

エリアが探索する寺院内はトラップだらけ。足元のスイッチで罠が作動する回廊や、落とし穴的なものなども用意されている。また絵画とロウソクを利用した、仕掛けもあったりとパイアスのエピソードに比べると、モンスターとのバトルよりも謎解き重視の内容となっている。

足元のスイッチでトラップが作動

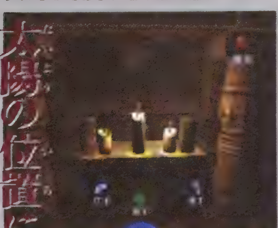


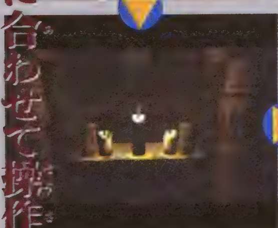
↑彫刻が施された床がトラップのスイッチになっており、この上を通過すると…



↑壁の間から大きな斧が一定の間隔で落ちてくる

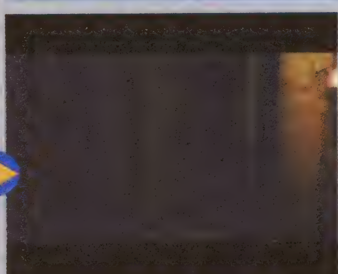
太陽の位置に合わせて操作





絵画とロウソクの仕組み

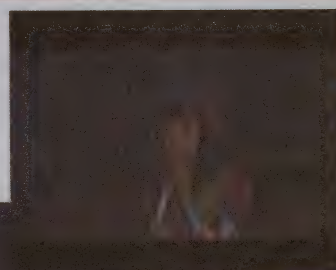
絵画の太陽の位置に合わせて、手前のロウソクを操作することで、閉ざされていた扉が開くようになる。簡単な仕掛けだが、暗闇の寺院だと雰囲気で緊張する。

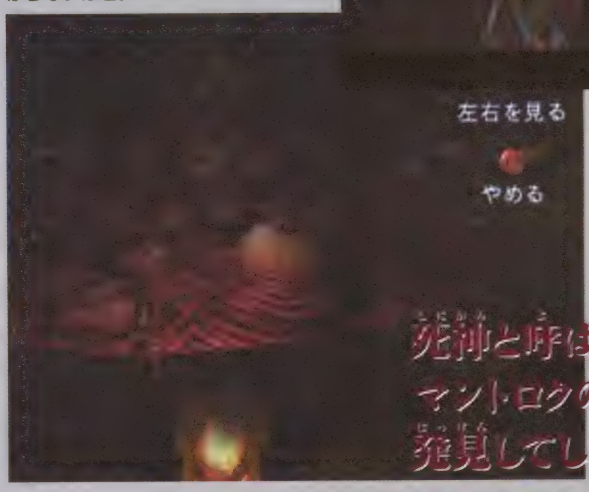


←絵画に合わせて、真ん中のロウソクのみをつけてみると、部屋の扉が重そうに開く

エリアが見てしまった恐怖の秘密

寺院の奥地へと足を運んだエリアだが、この世のものとは思えないほどの巨大な死神「マントロク」を目の当たりにする。人間をも食すこの怪物の大きさは、画面内を見渡しても全景がわからないほど。



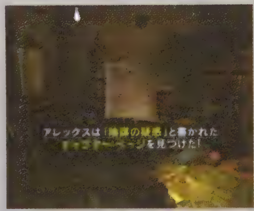


↑目の前で人間が食べられてしまい、恐怖におののくエリア。恐る恐る近づいてみるが見渡せないほどの巨大さ

死神と呼ばれるマントロクの姿を発見してしまう

アンソニー編 「陰謀の疑惑」
王の密書を見たために呪われてしまう

アンソニーのエピソードは、同じ部屋にある絵画とロウソクの仕掛けをクリアすることで、チャプターページの入ったケースが手に入る。アンソニーは王様に渡さなければいけない密書を、誤って見てしまったために悲惨な末路をたどることになる。スペルが初登場するエピソードでもある。



←ケースの中に入っていたページ



←密書の内容を知ったアンソニーは、呪われながらもこの内容を王に報告するために危険な賭けに出る

呪いによってアンソニーの顔がゾンビ化していく



↑呪われたアンソニーは、教会の奥へ進むごとに呪いが体中を覆い、体がゾンビのように変化していく

王のいる部屋のカギを探しにいく

王のいる部屋には鍵がかかっているので、「司祭の部屋のカギ」を探しながら教会の奥へと進んでいく。途中でルーンやパワー・サークルを入手することができ、このルーンを組み合わせて「エンチャント・アイテム」のスペルが使えるようになれば、途中で拾った「壊れた壷」も簡単に修復することができる。この壷に水を入れて奥に進んでいくのだ。


↑「エンチャント・アイテム」は壊れてしまったアイテムを修復する効果がある。このエピソードでは必須

スペルを活用しながら教会の奥へと進んでいく

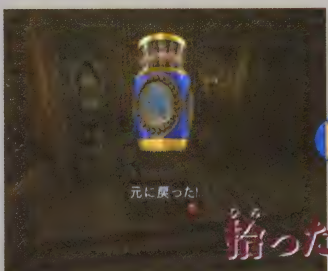

↑「司祭の部屋のカギ」はこの男が持っている。剣を駆使して戦え！

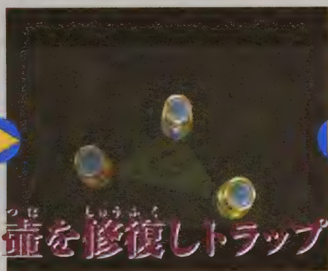
アンソニー
(A.D.814　フランス：アミアン地方)

フランク王国の王、シャルルマーニュ大帝(カール大帝)にメッセージを届けるように言いつかった若者。しかし、文書の内容に疑問を持ち、中を見たために呪われてしまう。王が狙われていること知り、事前に報告するために王のもとへ急ぐアンソニーだったが、呪いによって変化していく様は、正義感あふれる姿からはとても想像できないほどの変わりよう。これも決められた運命なのか…。



呪いをかけられてしまい悲惨な末路を歩む勇気ある剣士






拾った壷を修復しトラップを解除

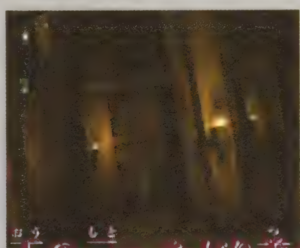
←秘密の部屋へ入るため、3種類の壷を見つけて仕掛けを作動させる

王のいる部屋のカギを探しにいく

鍵を見つけて、ボロボロの体に変化していったアンソニーだが、最後に待ち受けていたのはチャターガ・ホラー。アンソニーは呪いのおかげでここで死ぬことはないのだが、倒すにはかなりの根気が必要。



←↑見事にチャターガ・ホラーを倒し、司祭の部屋へ入ることができたアンソニーだったが、そこで見たものは王の無残な死体。自分の身を粉にして伝えようとしたアンソニーだったが、最後まで王は聞くことができなかった



←両手をねらって攻撃するようにしよう

王の元へたどり着くも…

今後のエピソードに登場する個性豊かなキャラクタたち

ここでは今後に登場するキャラクタたちのプロフィールを紹介していく。実は前で紹介したアレックスの祖父、エドワード。ロイヴァス博士も、エピソードの1つとして登場する。もちろん生前の若い頃の姿で、「エターナルダークネスの書」との関係が明らかになる。

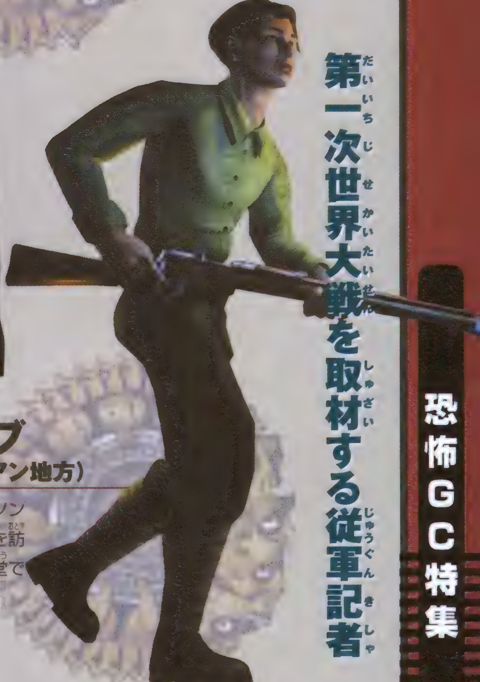

幽霊の姿ではないエドワード



囚われの身となった測量士

ロベルト・ビアンキ
(A.D.1460　ペルシャ)

時の征服者に囚われの身となったロベルトは、エンシャント復活にかかせない「いけにえの柱」を建設するため、やむなく測量を開始する。



第一次世界大戦を取材する従軍記者

ピーター・ジェイコブ
(A.D.1916　フランス:アミアン地方)

従軍記者の彼は、第一次大戦の最中ソンムの戦いの取材のため、アミアン地方を訪れる。惹かれるように足を運んだ大聖堂で彼が見たものとは…?



内科医を営むアレックスの祖先

マクシミリアン・ロイヴァス博士
(A.D.1760　アメリカ:ロードアイランド)

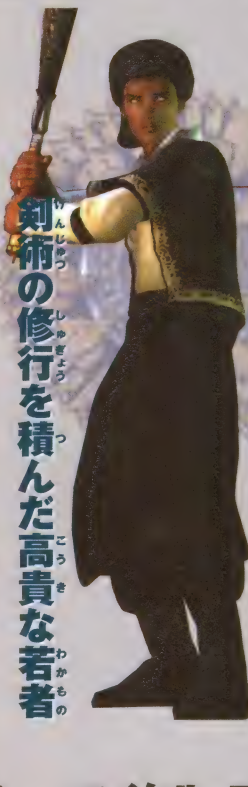
大学で講義を受け持つ内科医で、数年前に妻を病気で亡くしている。成人した子供たちが彼を心配して屋敷を訪れるのだが、1人思索にふけっていることが多い。現代のアレックスの祖先にあたる人物だ。



殺人の疑惑をかけられる中世フランスの僧侶

ポール・ルーサー
(A.D.1485　フランス:アミアン地方)

魔女裁判がヨーロッパ中で行われていた中世のフランスで、旅の僧ポールはアミアン地方の大聖堂に足を踏み入れるのだが、偶然にも僧侶の亡骸を発見してしまう。あろうことか、ポールは嫌疑をかけられてしまうことに…。



剣術の修行を積んだ高貴な若者

カリム
(A.D.565　ペルシャ)

高貴な貴族の生まれで、剣術の訓練を積んだ若者。ある神秘的な女性に心を奪われ、彼女を愛している証として、失われた秘宝を探しに行く。



未知の遺跡を調査する考古学者

エドウィン・リンゼイ
(A.D.1983　カンボジア:アンコール・トム地方)

人工衛星のデータから発見された、未知の遺跡を調査しに来た考古学者。幸運にもスポンサーを名乗り出てくれた男がいたため一緒に遺跡へやってきたのだが、調査を進めるうちに、彼は遺跡の奥深くに入りこんでしまう。



油田火災を消し止める消防士

マイケル・エドワーズ
(A.D.1991　中東)

カナダ人消防士である彼は、油田火災を消し止めるため中東に送り込まれる。不運にも油田の大爆発にまきこまれるが、地下に眠っていた遺跡を発見。

2人の力を合わせて危険エリアを脱出せよ

本作では2人の主人公を操作することができ、状況に応じて分かれたり、一緒に行動させたりする「パートナーザッピング」が可能だ。戦闘の支援やアイテムの受け渡し、仕掛けを分担作業で解除したりと、さまざまな状況で2人の力を合わせる必要がある。

戦闘では、挟み撃ちやオトリなど、これまでにない戦法を仕掛けることが可能となるだろう。

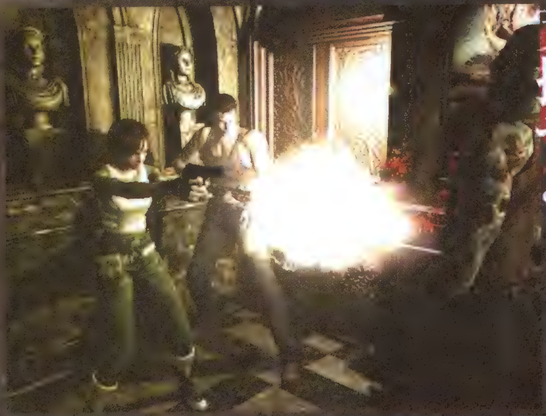
↓ショットガンとグレネードランチャーという風に、異なる武器を構える2人





↑お互いをカバーするように慎重に探索を進めていく。今までにない行動パターンだ

パートナーを支援せよ



←2人で[illegible]、半分の時間で敵を倒すことができる。ただし、[illegible]の[illegible]も倍になることを忘れるな!

ステータス表示もビリーとレベッカ2人分

↓ステータス表示も2人分表示される。ということは、下手に動くと体力回復のハーブも倍必要になることが!? これまで以上に回復は計画的に!



1人では解けない謎を協力してクリアせよ

2カ所でほとんど同時に操作しなければならない仕掛けなど、一人で解けない仕掛けも随所に存在する。ビリーかレベッカのどちらかでなければ、進めない場所などもありそうだ。合流と分担がポイントだ。



↑同時に行動する必要のある仕掛けだ



↑2人の[illegible]の鍵に

力仕事はビリーに!



←レベッカでは[illegible]も、ビリーなら[illegible]ことができる。[illegible]科学知識はレベッカが得意

史上最大の生物災害 ―その始まり―

恐怖GC特集②

ウェポン&エリアガイド

biohazard 0 zero

新しく判明した危険な生物から身を守るための武器と、探索することになるエリアを紹介だ。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	バイオハザード0（ゼロ）	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	11月21日	メモリーカード	9ブロック～
価格	7800円（予価）	その他	メモリカード59同梱

生物兵器に対する人間たちの武器

時には逃げるだけではなく、戦って道を切り開くことが必要になることもある。凶悪な生物兵器たちに対抗するための、人類の英知を紹介だ。

今作でもシリーズおなじみの武器が使用可能。一部、今までにない新しい武器もみられる。2人の主人公それぞれに得意武器があるかもしれないぞ。

主人公ごとに異なる2種類の拳銃

9mm口径のハンドガン。2人の主人公でガンの種類は違うが、口径は一緒なので共通の弾を使用可能だ。ただし、同じ種類の弾薬を共有するということは、2人同時に戦えば、倍の弾薬を消耗することを意味する。弾薬の補充を充分にしておかないと、あっという間に撃ち尽くしてしまいかねない。



↑[illegible]



↑[illegible]


↑[illegible]

扱いやすさとバランスのよいショットガン

シリーズではおなじみとなった射撃時の反動と、威力のバランスが非常に優れているショットガン。これも、主人公ごとに2種類ある。1人はショットガンで攻撃、1人はハンドガンでけん制することで、弾薬の消費を抑えることができるかも…。


↑[illegible]捉えればいっぺんに攻撃できる



↑←[illegible]



強い反動と高い威力を持つマグナム

1撃必殺の威力を持つが、攻撃時の反動でできるスキもかなりのもの。その破壊力は、ハンタークラスの敵を1撃でしとめることもできる。非力なレベッカよりも、ビリーの方がより使いこなしてくれそうな武器だ。やはり弾薬は貴重なので、排除の必要な強敵…いわゆるボス戦で活用したい。



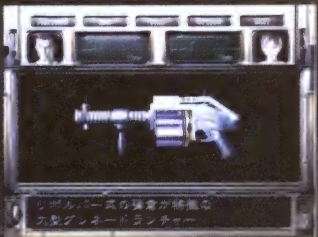
↑→[illegible]



弾薬で威力の変わるグレネードランチャー

ガス圧で、特殊な弾体を飛ばす武器がグレネードランチャーだ。通常の爆発性を持つグレネード弾のほかに、『バイオ』シリーズでは、燃え上がる火炎弾や、生物兵器に有効だった硫酸弾などの弾薬の種類があった。弱点を突いて攻撃可能。





←↑[illegible]

まだ見ぬ新武器もいずれ登場する…

シリーズでおなじみのナイフは当然登場。だが、これまでと違い2人への配分と使い方でこれまでにない使用法ができそうだ。ほかに、火炎瓶という新武器が登場。火炎瓶の威力はまだ未知数だが、炎を撒き散らして敵の侵入を阻むなどの使い方ができそう。これも、もう1人との連携ができるかも。



↑[illegible]



↑[illegible]

2人を待ち受ける生物災害エリア

2人は生き延びるためにさまざまな場所を探索することになる。これまでにも何度か紹介してきた列車、どこかはわからないがアンブレラの施設。そして1作目で登場した謎の洋館…。今作で探索することになる場所のラフイラストと共に、特徴などを紹介していこう。シリーズをプレイ済みなら、見覚えのある光景も…!?



↑どこかで見たことあるような景色だ。エントランスの2階部分のようにも見える



←どこかのキッチンのような場所。窓の外から内側を移すアングルに何かヒントが…



ここはあの洋館…?

↑1作目に出てきた洋館のようにも見える造りだ。あそこにもいけるのか?

汚染地帯はゾンビだらけ



←どこかの地下のような場所を慎重に進んでいくレベッカ。かどにはゾンビが、その奥にもゾンビが。避けて通るのは困難…弾薬は充分か!?ビリーの支援は必要か!?

武器の入手ができそうな場所も

→大量の武器の集められた部屋か。弾薬の補給はできそうだが、使用できる武器はあるのだろうか。よくみると、アサルトライフルやサブマシンガンの姿も見られる



ゾンビであふれ高速で暴走する列車

ゾンビが発生している列車。飛び降りることは危険すぎるため、今は高速で移動する密室の様なもの。もちろんゾンビがいる中で正常に進行されるわけもなく、暴走中だ。何とかして停車させて、ここから脱出しよう。

サロン



→天井の絵が飾られているのが印象的なサロン車両。一見安全そうなここにも、見えない危険が迫っているのかも。ガラスから進入してきた何かが恐怖をもたらすものなのか

運転席



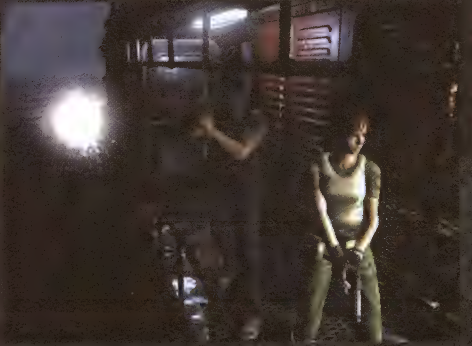
←暴走列車の先頭車両。ブレーキはついているみたいだけれど、はたして正常に作動するのか!? それより、この列車はゾンビを積んでどこへ向かうのか

厨房車



←模様の描かれた大きな冷蔵庫が印象的。脱出のヒントが隠してあるとしたら、どこかで鍵を手に入れなければならないだろう。それよりも、こんな狭いところで襲われたら

列車を止めて脱出か?



←列車の外を回って先へと進む。足場の悪いこんな場所でゾンビが出てきたら一苦労だ。パートナーとの連携を密に、敵を確実に排除して先へと進んでいくのだ。動く列車から脱出する方法はそう多くはないだろう。列車を止めるか、安全に飛び降りる方法を探す



↑まるで地下にあるかのように薄暗い食堂。戦う時は机を盾に

窓がなくしょく台があたりを照らす食堂

地下のような場所にある不気味な食堂。この食堂に限らず、ろうそく程度の明かりしかない場所は多く存在し、視界を闇によって制限されることは多い。進む時、探索する時には音にも注意を払い、不意打ちを受けたりしないように、食堂でゾンビのえさになるなんて、シャレにもならないぞ。



↑イラストとは別の食堂。ここにも大量のゾンビがわらわらと出現する



↑薄暗いキッチンも探索。キッチンはおそらく食堂のそばにあるだろう。

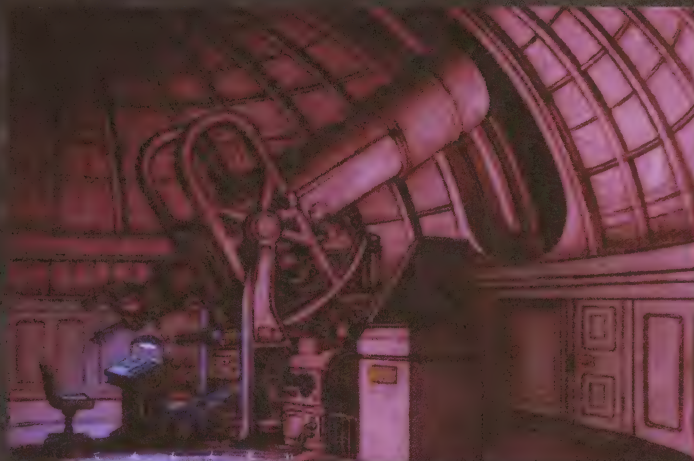
バイオハザード発生中のアンブレラ社施設

t-ウィルスを始めとした、生物兵器の研究を行っていたアンブレラ。他では見られないような恐ろしい敵が出現する場所だ。

何が目的かアンブレラの観測所



➡展望台のような巨大な望遠鏡上のものがつけられた観測所。星か、それとも別の何かを観測するのか…



天文台

↑天文台に置かれた巨大望遠鏡。アンブレラのことだから、これも何か危険な実験に使われていたのかも

施設内にも当然のようにゾンビが



⬅アンブレラの施設はゾンビ以外にも生物兵器の試作品などが出現する危険地帯。探索には充分な装備が必要になるだろう

どこにあるのか謎の図書館

探索する場所には、大きな図書室などもある。本の中にその場を切り抜けるための知識の書かれた資料があったり、部屋自体に何らかの大掛かりな仕掛けがかけられているかも。はたしてどこで登場するのか…。



↑どこかの地下にまで、ゾンビははいかいしている。どうやらどこに行っても出るようだぞ



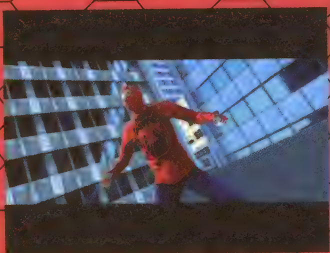
↑ランプの明かりを頼りに、慎重に進む。静かな時ほど何が出るか分かったもんじゃない



↑本棚を押して何かの変化をおこすのは、シリーズのお約束

大いなる力には、大いなる責任がともなう。



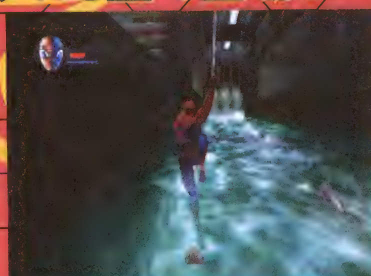

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	SPIDER-MAN™（スパイダーマン）
発売元	カプコン
発売日	今冬予定
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用



映画界でも大活躍のアメリカンコミック・ヒーローがゲームキューブにも堂々登場!!

今年公開された映画「スパイダーマン」は、全米に続き日本国内でも大ヒットを記録。どこか謎めいて、そして宿命を背負った主人公が大活躍するヒーロー活劇だ。アメリカを代表するヒーロー、スパイダーマンの次なる活躍の場は、なんとゲームキューブ。スピーディなアクションゲームとして登場だ!



これぞスパイダーマンのスパイディーアクション



遺伝子操作されたクモにさされたことで超能力を身に付けた主人公、ピーターが、スパイダーマンとなって悪に立ち向かう…。街を守る戦い、そして宿敵グリーンゴブリンとの死闘にいたるまで、映画の名場面シーンをゲーム内で再現! さらにオリジナルストーリーの展開を絡み合って進行するステージでは、常に新しい敵が待ち構える。映画同様に、スピーディな展開でアクションを楽しめるのだ。





↑様々なトラップのある建物を走るスパイダーマン



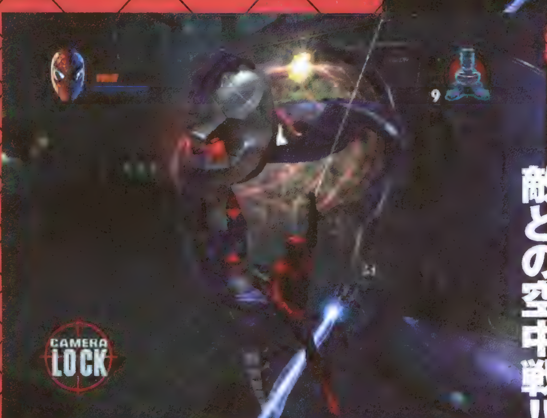
↑街を守るため、警官と共に敵を迎え撃つ



➡迫力のある敵とのバトルシーン

壁を這い!





←ウェブを巧みに操って、高層ビルを縫うようにして戦う。スピーディなバトル!!

高層ビルの間を縫うように繰り広げる敵との空中戦!!

宙を舞う!



10月23日 「スパイダーマン ™」のビデオ&DVDもリリース!

今年の5月に公開され、世界中にブームを巻き起こした映画「スパイダーマン」。日本では、全世界に先駆けてDVDとビデオが発売される。ゲームの前にチェック!!

勉強と恋に悩む高校3年生のピーターは、遺伝子を組み替えたクモに咬まれ、超人的な能力を身に付ける。ヒーローとなる宿命を負った男の戦いが始まった!







←『スパイダーマン』ビデオ 約121分/字幕・吹き替え版 16000円(税別)



←『スパイダーマン』デラックス・コレクターズ・エディション』DVD2枚組/3980円(税別) メイキングの他、「スパイダーマン」のゲーム映像も収録

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

10月の新刊2冊同時に絶賛発売中です!



スターフォックスアドベンチャー

B5判128ページ 定価950円

お待たせしていた『スターフォックスアドベンチャー』攻略本が、10月18日にとうとう発売になりました。今回は攻略フローチャートと詳細マップを基本とした内容になっており、ストーリーに沿った攻略をしています。また攻略本のカバーにもコーティングを施しており、実際に書店で手にとるときも一際目立つことでしょう!

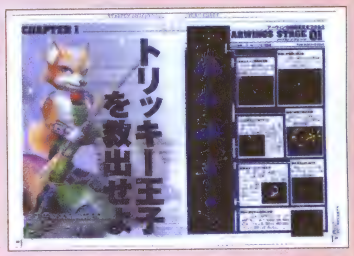


真上からの視点マップ

この攻略本は3部構成になっていてキャラクタ、基礎知識、ストーリー攻略が128ページに凝縮! アイテムや仕掛けなどの配置がわかりやすいよう、真上から見た視点のCGマップを独自に作成し、各ページに全体マップが入ります。また詳細な解説が入る部分にはさらに書き起こした3D図解を使っています。

フローチャート式に解説

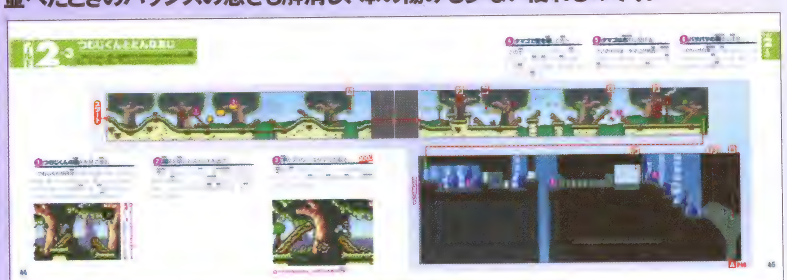
攻略パートは、ストーリーをフローチャート形式で追いながら解説。ストーリー展開をひとつずつ紐解いていき、その場面に応じた全体マップ、詳細マップ、解説文がひと目でわかるようになっています。またダイナソープラネット間を移動する「アーウィンステージ」もシューティングゲームとして攻略しています。



スーパーマリオアドバンス3
ヨッシーのための100てんガイド

A5判256ページ 定価1200円

こちらも『スターフォックスアドベンチャー』攻略本と同じ、10月18日に発売されました。前回好評だった、マップが見やすいA5判横長体裁を採用し、各ワールドのマップをわかりやすく一覧で見渡せます。また特製のクリアケースに入っているので、本棚に並べたときのバランスの悪さも解消し、本の傷みも少ない優れものです。





横長体裁を採用

こういったアクションゲームのマップはどうしても横長になってしまうので、通常の縦型の攻略本では、全体マップを途中で切らなくてはいけなかったりと見ずらい本になりがちです。前回も好評だった横長体裁にすれば、マップを全体を把握することができ、必要な情報はそのページですべて解説しています。

100てんテク満載

今回は「100てん」を取ることにこだわります。100てん獲得に関係する攻略のポイント解説をアイコンで明確にし、目的に沿った使い方ができる構成になっています。さらに、タマゴの補給ポイントやワンポイントテクなど、細かなところまで踏み込んだ内容の情報を追加し、実用度の高い攻略内容です。

Nintendo DREAM ニンドリ夢シール VOL.78

Nintendo DREAMは月2回刊
Vol.79は11月6日発売

GCのネームプレートやカバンなどに貼ってね



メッセージシールだよ



スーパーマリオアドバンス3



「セガ魂」連動ミーミーシール



GCソフトのタイトルシール(プラスチックケースの背面に貼ってね)

- NINTENDO GAMECUBE エターナルダークネス 招かれた13人
- NINTENDO GAMECUBE ズーキューブ
- NINTENDO GAMECUBE プールエッジ
- NINTENDO GAMECUBE From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル!

星のカービィ 夢の泉デラックス





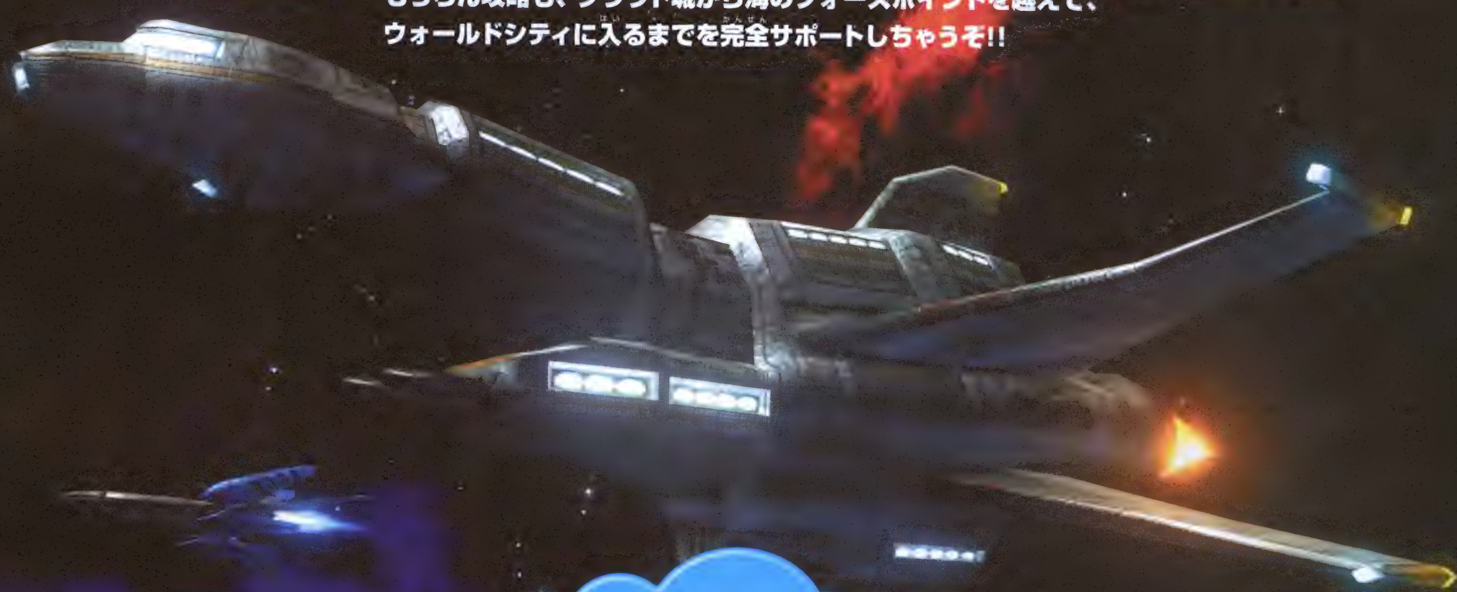


『デビルチルドレン』キャンペーンシール。詳しくは毎月新聞で!

STARFOX ADVENTURES スターフォックスアドベンチャー™

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	スターフォックスアドベンチャー
発売元	任天堂
発売日	発売中
価　格	6800円
ジャンル	アクションADV
プレイ人数	1人用
メモリーカード	3ブロック

今回はちょっと趣向を変えて、戦闘の楽しみ方と、気になる英語のセリフを翻訳&解説！もちろん攻略も、クラウド城から海のフォースポイントを越えて、ウォールドシティに入るまでを完全サポートしちゃうぞ!!



攻略編よ

やりこみバトルは
→68ページから
英会話レッスンは
→70ページから

インタビュー編は
→117ページからだ！



※扉のイラストはGC版のものです。
インタビュー編で使われているN64版と見比べて違いを探してみよう!!

カッコよく戦う方法と楽に勝つ方法を指南

やりこみバトル

ここでは、バトルを楽しむポイントと、バトルの時に役立つ知識を紹介するぞ。

アクションを極めて華麗に戦え!!

クリスタルスタッフを使ったアクションは、極めればビデオに撮っておきたいくらいカッコよく決まるぞ！ ただ戦うだけではなく、見ている人も楽しめるようなバトルができるようになれば、キミも一人前だ!!

敵をまとめてなぎ払え!!

方向スティックの入力方向によって、出せる攻撃とコンボは変化する。思い通りの攻撃ができなければ、魅せる戦いはできないぞ！ まずは下のアクション一覧を見て、入力方向と出せるコンボの関係を覚えておこう。

方向ニュートラル



↑方向スティックを入れないで攻撃すると、キックを交えたコンボになる。フィニッシュは敵を吹き飛ばすキックなので、追い討ちを仕掛けるのが多少面倒になる

左右、前方向入力



↑前か左右の入力で発生。スティックを入れた方向からの打撃から始まる。フィニッシュは大きくジャンプするので、当たり方が浅いとそのスキにガードされることも

後方入力



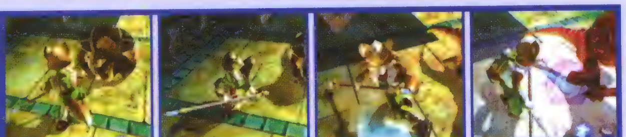
↑コンパクトな打撃から始まり、左右で振り回してからタメ攻撃でフィニッシュ。タメ攻撃は敵を吹き飛ばすことができ、横へ振りぬくので複数の敵を巻き込むことも可能だ

前ローリング



↑大きくジャンプしてからの一撃から、もう一度ジャンプしての2段攻撃。敵をダウンさせていないとまず決まらないが、見た目はハデでカッコイイ

左右ローリング



↑敵の横へ回り込むようにローリングして、低空の足払いの1段攻撃。見た目は地味だが威力は最高。ダウンさせた敵へのトドメに使うと戦闘を早く終わらせることができる

敵を集めてコンボ開始！

通常は、ロックオンした敵1体にだけダメージを与えていくが、攻撃範囲の広いコンボなどを使うと、ロックオンしていない敵にもダメージを与えられる。フィニッシュの、ダメージの大きい攻撃に敵を巻き込んでやろう！



敵を集めてコンボを開始

←なるべく多くの敵に当たるように、ロックしている敵から距離をおきつつ誘導する。敵が狭い部屋にみっしりとわき出したときに狙おう



タメ攻撃のフィニッシュで

➡後ろ入力で出るコンボのフィニッシュなら横方向へ大きくなぎ払うので、たくさんの敵を巻き込むことができるのだ



まとめてなぎ払い!

←このコンボのフィニッシュには、吹き飛ばす効果があるので、範囲にいた敵は残らず吹き飛ぶ！ うまく決めれば最高にカッコイイぞ!!

応用編　ロックしてない敵へ攻撃！

ロックオンしていない敵にも攻撃が可能なのは、上で書かれている通り。そこで、ロックオンしている敵との間にロックしてない敵を挟み込むように動くと、ロックしていない敵へ攻撃ができる。ロックしていない敵は攻撃もガードもしないので確実にダメージが与えられるのだ。ロックした敵は当然攻撃してくる。



↑コンボにはならず、与えるダメージは非常に少ない。かえって時間がかかることも

仕掛けや魔法でラク〜に戦え!

バトルをもっと短時間で終わらせたい人への朗報! 敵とのバトルに楽勝できる戦法を伝授するぞ!! 最もおすすめ度の高いのは、アイスブラストを使った戦法だ。短時間で確実に勝負を決めることができるのだ!!

まわりのものを活用しよう!

バトルの前に、まずは周囲を確認しよう。場所によっては、戦闘に利用できる仕掛けがしてあることがあるぞ。うまく利用すればノーダメージで戦い抜くことが可能だ。トリッキーも、ファイアを覚えてからは戦闘に参加させることができる。ファイアでちゃんと敵を狙ってくれるのだ。



燃料バレルで一撃で倒す

⬅燃料バレルを直撃させれば、シャープクロウを一撃で倒すことができる。直撃しなくても爆風でダメージを与えることが可能だ



炎の噴き出す仕掛けを利用

➡フォックスにダメージを与える仕掛けは、たいてい敵にもダメージを与えてくれる。ガードを使って敵にだけダメージを与えろ



トリッキーとの協力攻撃

⬅ショートカットにファイアを登録してから、敵の直前でガードを使う。敵が攻撃してきたら、トリッキーにファイアを指示して炎を吐かせるのだ



➡炎のダメージでのけぞったら、攻撃開始!! 敵はガードできずに攻撃を食らうぞ。強敵と戦う時に試してみよう

魔法を使って賢く戦え

冒険の途中で覚える魔法には、攻撃に使えるものもある。ヒートブラストとアイスブラストはショートカットに登録しておくと、戦闘モードにはいったときに自動的に照準してくれる。グランドクエイクは周囲に攻撃できるが、出始めはスキが大きく、魔力の消耗も激しいのでおすすめできない。ステージ中の仕掛けを作動させるための魔力は常に残しておこう。



ヒートブラスト連続発射!

⬅1撃の威力はなくっても、連射すればかなりのダメージに。ここから打撃につなげて攻撃するのも有効だ



アイスブラストで凍らせて

➡なるべくたくさんの敵に当たるように、ポジションを調整しながらアイスブラストを使う。凍るまで少し時間が必要になる。体当たり攻撃に注意しながら、アイスブラストを当てるのだ



まとめて砕け!

⬅凍った敵は1撃で倒すことができる。もちろん、ガードもできないので、かなり楽に倒すことができる。盾をもっている大柄なシャープクロウに対してかなり有効な戦法だ

応用編　敵をやり過ごす魔法もある

今回の攻略範囲で手に入るイリュージョンの魔法を使うと、シャープクロウの姿になることができる。変身するとシャープクロウのコンテナを持ち上げたり、足形スイッチを入れることができるようになるのだが、それ以外にも、この姿でいると敵が襲ってこなくなるのだ。急いでいる時に便利。



⬆後ろに回ってから、変身を解いて、殴りかかることも可能だ

気になる英会話のスペルと用法を解説

英会話レッスン

ゲーム中で交わされる英会話のつづりを書き起こして解説。ちょっと賢くなれるかも!!

字幕の出ない英語を解説!!

移動中やコミュニケーター画面などの、ムービー以外でしゃべる字幕の出てこないセリフを解説するぞ。これを見ながらもう一度ゲームのほうで、何を話しているか聞き直せば、発音も確認することができるぞ！

原文	①Wait for me! ②Wait up Fox
和訳	①ボクが行くまで待って！ ②ちょっと待って！　フォックス

走りつづけるとしゃべるのだ



←追いつかれないように走り続けると、時たましゃべるのだ。長距離を走れる場所を探して試してみよう。追いつかれないようにね

移動中のトリッキーのセリフ

トリッキーが移動中にたまにしゃべるセリフを解説だ。なんとなく意味の見当はつくと思うけど、改めて解説するぞ！



用例の解説だよ

「Wait up」は「寝ないで待つ」という使い方もできるんだけど、この場合のupには言葉自体に意味はなくて、命令系をやわらげる働きがあるんだ。「wait」だけなら「待て」だけど、upを付けることでフレンドリーな感じになるんだ。



←叩かれた時の鳴き声と、セリフの声質が違うのはご愛嬌

トリッキーコマンド使用時のフォックスのセリフ



トリッキーコマンドを使うときのセリフは、基本的に単語1つなので、これもなんとなく意味はわかりそうだけれど、ここで改めて原文のつづりと、意味を解説するぞ。

用例を解説するぞ！

全部、行動を示す単語1つで作られているだろう？　この場合は命令する言葉になるんだ。けっこう強く命令する感じだから、よく知らない人には使うなよ！

サーチ使用時

原文	Find
和訳	探せ！

ストップ使用時

原文	Stay
和訳	待て！

ファイア使用時

原文	Flame
和訳	炎だ！



恐竜使いが荒いよ！　フォックス!!



口笛でホイッスル

←ホイッスルは口笛。ストップのときの「Stay」は、犬のしつけのときの「マテ」に相当することからも、実はフォックスはトリッキーのことを犬扱いしているのではないだろうか…!?

スリッピーと通信した時



コミュニケーターでスリッピーにヒントを聞くときにしゃべるセリフを解説。ヒントを読んでいるのかと思いきや、いつ聞いても同じようなセリフだし…。と思っていたら、実はこんなことをしゃべっていたのだ！

用例解説だよ

「Seems like」のひとかたまりが「～みたいだ」と、意味合いをぼかす使い方になるんだ。その後の文が「助けを必要としている」だから、「助けを必要としているみたいだね」＝「困っているみたいだね」ってなるんだ。今回に限らず、つなげて使うと違う意味になる言葉はけっこう多いよ。

原文

① Hi Fox, It's Slippy.

② Seems like you need some help.

③ Hope that helps you Fox, Slippy out.

和訳

① ハイ！　フォックス。こちらスリッピー。

② 困っているみたいだね

③ フォックスの力になるよ！　スリッピー、以上！

ペッピーと通信した時



マップを開いたり、閉じたりした時のペッピーのセリフだ。マップを見ているときと、閉じた時ではセリフが変わっているぞ。ここを見た後にゲーム中での発音を確認！　よく聞いて、どの言葉が、どの単語の発音かを聞き分けよう！

用例解説じゃ

「keep goin'」で「そのままがんばれ」という意味になるんじゃ。続く語はあれじゃ、口語で使われるあいさつ文「How (are)you doing」が「調子はどう？」に訳されることから考えればいいじゃろ。「good」なんじゃから、好調だということじゃな。

原文

① Keep goin' Fox, you're doin' good.

② Peppy here,I'll display the world map.

③ I hope my information is helping you, Fox. Peppy signing off

和訳

① フォックス、その調子でがんばれ。いい調子じゃぞ。

② こちらペッピー。地図を表示するぞ。

③ これが役に立てばいいな、フォックス。ペッピー交信終了。

ペパー将軍と通信した時



ペパー将軍にスティタスを見せてもらった時のセリフを解説だ。将軍だからえらそうにしゃべるかと思いきや、さすがに付き合いが長いだけあって、フォックスのことを信頼しているようなコメントをしゃべっていたのだ。

用例解説だ

ふむ。特に難しい言い回しはしていないが、「I know you can do it」「お前ならやれる」とフォックスを信頼しているわけじゃから、そこから考えると「Don't let us down」＝「私たちをがっかりさせないで」を「信頼を裏切るな」という訳できるというわけじゃ。

原文

① General Pepper here. I'll display your current mission status. Don't let us down Fox

② I know you can do it

和訳

① こちらペパー将軍。お前の今のミッションステータスを表示するぞ。期待を裏切らんでくれよ、フォックス。

② お前ならやれる。

オープニングムービーの英文解説

オープニングから、ダイナソープラネットに降り立つまでのイベント中の英文のスペルを解説だ。直訳気味にしたときに、字幕とあまりにはなれるものについて解説をしているぞ。全文を自力で訳してみるのも楽しいかもね。

Wraught sares, General. Moro dot kamo.
（該当言語なし）



クリスタルVSスケール将軍

翻訳機が完成するまで、この地方の言葉は理解不能の言語で交わされる。どうやら、この星で使われる恐竜語らしい。General Scales（スケール将軍）などの固有名詞はちゃんと英語なのにね。



文法は英語に似ているみたいだけど別の言語みたいだねフォックス！

グレートフォックス内部1

大きな仕事もなく、暇を持て余しながら宇宙を進む、グレートフォックス内で交わされる会話を解説だ。字幕と原文を照らし合わせれば、どれが誰のセリフかわかるはず。用例と合わせて原文の雰囲気を体感しよう。

ゲーム中字幕

スリッピー：よし、これで修理完了だよ、ロブ。

ロブ：了解。では仕事に戻ります。

ペッピー：フォックス、この音楽は何とかならんのか？ワシは作業中なんだぞ！

フォックス：わかったよ。音を下げてくれ、スリッピー！

フォックス：スリッピー！　ペパー将軍だぞ！

ペパー将軍：フォックス、仕事だぞ。君たちはダイナソープラネットに近づいている。ライラット系のはずれの、恐竜の惑星だ。平和なこの星が突然、分離を始めどうも様子が変だ。すぐに調査して欲しい！　到着したら、まず恐竜の女王に会うのだ。その先は彼女が案内してくれるだろう。今回は、特別手当もだすぞ。作戦が成功すれば、すぐに振り込むからな。

フォックス：聞いたか？　やろうぜ！

原文

Slippy: That should be it Rob, it's all fixed

Rob: Affirmative, I'll get back to work

Peppy: Hey Fox, isn't this music getting on your nerves, I'm trying to work on my maps

Fox: Okay old timer, turn it down Slippy.

Fox: Hey!　Slippy!　It's General Pepper

General Pepper: General Pepper here. I have a new mission for you Fox. You are approaching Dinosaur Planet, an ancient world on the edge of the Lailat system. As you'll see, chunks of the planet are being torn from its surface. It's your job to get them back. If Dinosaur Planet explodes, it could affect the entire Lailat system. The only lead we have is that you must locate the queen of the Earth-walker dinosaur tribe. Maybe she can help you further. By the way, your fee has been approved. If you are successful then the money will be forwarded to you immediately. Pepper out.

Fox: You heard the General, let's do it!

用例解説

ペッピーのセリフは「フォックス、お前はこの音楽が神経に障らないのか。ワシはマップの整理をしているのだぞ」と直訳することができる。ペッピーの仕事はマップ整理だったわけだ。ペパー将軍の「As you'll see,~Lailat system.」は「みての通り惑星表面が裂かれている。それを戻すのがお前の仕事だ。ダイナソープラネットが爆発したら、ライラット星系にどんな影響があるかわからん」となる。



←依頼が来るまでは非常に退屈な航海をしていたスターフォックスの面々。借金返済も大変だっただろうに…

グレートフォックス内部2

グレートフォックスから飛び立って、地上に降りるまでの会話を見てみよう。日本語版では省略されている設定の話なんかも出ているぞ。ソンテイルの里の名前もちょっと違っていて、原文直訳だとソンテイル谷となる。他の地域も呼び方がかわっている所がある。

ゲーム中字幕

ペパー将軍：アーウィンの操作はわかっているな？方向スティックで操作、LRトリガーで急旋回だ。LRトリガーは深く押すとローリングして敵の弾をはじくことができるぞ。Yはブースト、Xはブレーキ。Aでレーザー、Bでボム発射だ。



スリッピー：ナイスフライトだ、フォックス

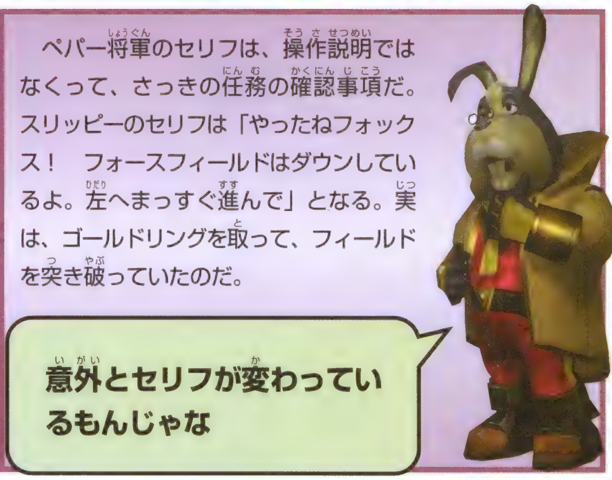
原文

General Pepper: General Pepper here. Your mission takes place on Thorntail Hollow. Locate the queen of the Earth-walker tribe. She will help you further. Pepper out!
Slippy: You did it Fox, the force field is down. Straight to the left. Slippy out!



用例解説

ペパー将軍のセリフは、操作説明ではなくって、さっきの任務の確認事項だ。スリッピーのセリフは「やったねフォックス！　フォースフィールドはダウンしているよ。左へまっすぐ進んで」となる。実は、ゴールドリングを取って、フィールドを突き破っていたのだ。



ペパー将軍とフォックス

ソンテイルの里に下りたフォックスと、ペパー将軍との会話を解説だ。気心の知れた間柄だからか、ノリの軽いやり取りが目立つ。

ゲーム中字幕

ペパー将軍：見事な飛びっぷりだな、フォックス。さては新型アーウィンは自動操縦か？

フォックス：さえないジョークですね。

ペパー将軍：…わかっておる。さて、仕事の話に戻ろう。スタートボタンで、コミュニケータが開くだろう。話したい相手を選びAで通信が可能だ。各員がそれぞれ情報を提供してくれるだろう。まず、付近の恐竜たちに話を聞いてアソーカ族という恐竜の女王を探すのだ。恐竜語の通訳プログラムを現在スリッピーが開発中だ。

原文

General Pepper: Great play Fox, for a moment I thought you weren't going to make it.

Fox: Very funny sir

General Pepper: I know. Now, on to business. By pressing the star button, you will open your communicator. Choose who you wish to speak to and then press the A button to contact one of them. Each team member will give you different information. It's not been tested in action, so give it a try as soon as I finish. And don't forget, you are looking for the queen Earth-walker. Try talking to those Thorntail guys. Slippy is preparing a translater-device, but until it's ready he'll translate for you.

用例解説

ペパー将軍の冗談は「もうできないかと思っていたぞ」という意味、フォックスが不快感を示す「Very funny」で答えている。その他は大体字幕と同じく操作説明だ。

ゲーム中字幕

フォックス：わかりました、将軍。ところでブラスターは？　そちらから転送してもらえるものかと…

ペパー将軍：お前はいつもそれだな、フォックス。撃ちまくるだけが生きがいか？　この仕事は「調査」で「破壊」ではないのだぞ！　たまには頭を使え！

フォックス：…イエッサー。

原文

Fox: Okay General, but what about a weapon. Why couldn't I bring my blaster?

General Pepper: It's always the same with you Fox. Shoot first; ask questions later. This mission is about saving the planet, not blowing it up. It requires a different tactic. Try using your head.

Fox: Yeah yeah, very funny sir. Fox out.

用例解説

「撃ちまくるだけが〜」は「質問する前に撃つのか・問答無用で撃つのか」が原文に近い。けっこう怖いこと言っているような気がするぞ…。



クラウド城からウォールドシティまでネタバレ注意！

中盤チャート攻略

冒険もいよいよ中盤。謎解きも多彩になるので、アイテムはできるだけ満杯にしておこう。

クラウド城でスペルストーンをゲットせよ

ここでの目的は、クラウド城に隠されているというスペルストーンをゲットすること。基本的には、1Fから4Fまで登り、その奥にあるという宝部屋へと進んでいくこととなる。途中、スケールに捕まって全てを奪われることになるが、チャート順通りに行動していけば、大丈夫。

●チャートの見方

⑬ 4人の子供を救出する クラ

番号：進んでいく順番を示し、マップ上にある数字の場所と対応の場所と対応。ただし、一部の番号●の青色のものは、マップ上の直接の位置には記載されず、表記した通路の先で行動するものとなっている。

行動するエリアの略称　クラ：クラウド城、ク内：クラウド神殿内部、ク宮：クラウド宮殿、ケビ：ケイプビーチ、ソン：ソンテイルの里、海入：海のフォース入口、海フ：海のフォース、ライ：ライトフット村、試練：試練の館3、ウォ：ウォールドシティ

① 入口脇の泉を通って入口を　クラ

正面の門の脇のハシゴへ。そこの泉のスイッチを踏み、時間内に足場を渡って3つの光のリングを通り抜ける。その後門の上のスイッチをヒートブラストで。

② 螺旋階段を登ろう　クラ

門が開いたら、銀色の監視ロボのサーチライトから避けるように螺旋回廊を上へ進んでいこう。扉の前に着いたら一度下の階に降りて棒スイッチを入れて扉を開け、そこを通り抜けてスケールに捕まろう。

③ 牢屋の石を押して脱出　クラ

牢内にある石をAボタンで押し込んで道を作り、そのまま外へと脱出しよう。

④ 番兵脇をすり抜ける　クラ

牢屋から先へ進むと、カゴが4つある部屋に着く。この部屋の看守は水溜りを踏むと気付くので、踏まないように。



←水溜りを踏まないように端を通ろう

⑤ 燃料バレルで天井爆破　クラ

少し先のハシゴの下にウィンドリフトがあるので、ここにある燃料バレルをリフトの網におき、奥の棒スイッチを入れる。



←網に燃料バレルを置いてスイッチオン

⑥ イリュージョンでロッド入手　クラ

イリュージョンでシャープクロウに変身して看守に近づくと持ち場を離れる。ここでクリスタルスタッフを取り戻し、部屋内の棒スイッチを全部入れる。

⑦ ヒートブラストで扉を開けて登る　クラ

その先へと進み、扉の上にあるターゲットスイッチをヒートブラストで撃つと扉が開く。その先の停止したウィンドリフトの壁を登れ。

⑧ 泉のスイッチでパワーストーン入手　クラ

上に登り、⑧の場所の3つの時限性のスイッチを押して、各スイッチに対応した場所(下記写真参照)から、3種類のパワーストーンを手に入れる。⑧の発電施設前でパワーキーを使ってパワールームを開け、各々の色に対応したパワーストーンを使って城の電力を復活させよう。



←右スイッチはハイジャンプで宝箱へ



←中央スイッチは棒スイッチでハシゴを



←左スイッチはコンテナを上った先

⑨ 屋上のシャープクロウを全滅　クラ

起動したウィンドリフトで上に登る。⑨周辺のシャープクロウを倒してエネミーゲートを開けるのだ。

⑩ シャープクロウの姿で行動　クラ

⑩の部屋の燃料バレルをシャープクロウの姿で運び、右端の部屋に置く。脇のハシゴの上の専用パッドに乗りバレルリフトを動かして4階まで燃料バレルを輸送。そのバレルで外周の木で覆われた扉を壊そう。

⑪ 囚われのクラウド女王と話す　クラ

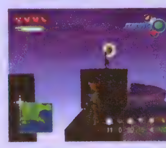
壊した扉の中に入ると床が抜けてしまう。あわてずにコンテナを壊して、その下の専用パッドを使用。ハシゴを降ろし、上に登って女王の話を聞こう。

⑫ クラウド女王の牢の下柱を破壊　クラ

⑫の4Fの通路奥にある2つの棒スイッチを入れて扉を開け、シャープクロウに変身して燃料バレルを持つ。4Fの女王の居場所の真下を目指し、通り道のウィンドリフトで燃料バレルを輸送し、牢の下柱を壊す。

⑬ 4人の子供を救出する　クラ

女王と話すと4匹の子供たちの救出を頼まれるので、⑬の場所にいるシャープクロウを倒して子供たちを救出後に、各々の正面で笛を吹こう。



←これくらいの距離から笛を吹くのだ。



←3匹目のいる場所の格子はここを撃つ

⑭ 宝部屋で壁爆破　クラ

子供救出後に女王と会話する。その後ウィンドリフト上に燃料バレルを浮かせたまま下に移動。リフト下の棒スイッチでバレルを下に。それを持ってフロア左奥隅の宝部屋へ。



↑光虫ランタンで明かりを灯しつつ燃料バレルで壁を爆破

⑮ シャープクロウからスペルストーンを　クラ

奥に進むと、シャープクロウ3匹とのホバーバイクレースになる。トップのスペルストーンを持つシャープクロウにバイクを当てて倒すとクリア。コツはコース内に点在する、加速できるパネルに必ず乗ること。





海のフォースポイントへ至る道を開く

ここでは、ケープビーチにあるクラゾア神殿の謎を解いて、海のフォースポイントへ続く道を切り開くのが主な目的となる。海のフォースポイント入口内の⑬周辺の足場はツルツル滑りやすいので、ゆっくり動くとうまくいくだろう。水面の敵は、あえて無視するほうが得策。

① ライトフット村を経由してケープビーチへ ソン

クラウド城をクリアしたら、アーウィンでソンテイルの里へ。そこから海のフォースポイントを目指し、様々な場所を経由してケープビーチへ。

② 浜辺でライトフット族を救出 ケビ

ケープビーチに到着後、先へ進んでいくと浜辺でライトフット族がシャープクロウに攻撃されている。ライトフット族を救ってファイアジェムを手に入れよう。

③ トリッキーを待機させて足場作り ク内

その後クラゾア像に行き、ハシゴを登った先にある専用パッドをイリュージョンでクリアして中に入る。水上にあるスイッチの上にトリッキーをストップで待機させ、奥の棒スイッチを入れて滝の前に足場を作ろう。

④ 滝の中に入る ケビ

滝の前の足場から水に飛び込み、地下ルートからクラゾア像内に入って直進。小さいクラゾア像前の炎はアイスブラストで消して、ファイアジェムをゲット。



⬆新たにできた足場から滝に落ちて奥の穴をくぐる



⬆床の炎をアイスブラストで消して、小さいクラゾア像に近づく

⑤ クラゾア像の口から外に ク内

その後水位が下り、新たな出口にいけるように。ここから一度外へ出て改めて像の口から入り直そう。

⑥ 足場を下におろす ク内

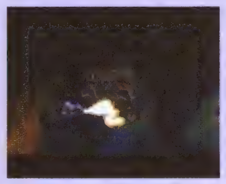
中に入ったら、すぐ右脇の棒スイッチを入れて、足場を下に。そこにトリッキーを乗せてストップコマンドを。



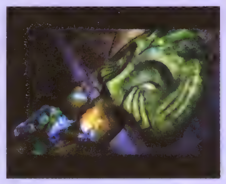
⬅入口を背にしてすぐ右の棒スイッチを

⑦ トリッキーのファイアで草焼き ク内

続けて再度棒スイッチを入れ、トリッキーを上に送り込んで、ファイアで草を燃やす。その後、正面にある2つのクラゾア像の口にそれぞれファイアジェムを。



⬆トリッキーを乗せたまま足場を上に上げ、その場でファイア



⬆クラゾア像の口にファイアジェムを1個ずつ入れる

⑧ ターゲットスイッチで水位を上げる ク内

正面入口から直進し、水槽を渡って反対側の足場の格子まで移動。後ろを向いて入口上のターゲットスイッチをヒートブラストで撃ち、水位を上げて上の足場へ。

⑨ 草を燃やして石を落とす ク内

その先の燃やせる草をトリッキーのファイアで燃やすと、動かせる石が出現。これを水中へ落としターゲットスイッチをヒートブラストで撃つ。



➡道の中央にある草をトリッキーのファイアで燃やすと



⬆動かせる石が現れるので、これを押し込んで下の水槽に落とす



⬆その向こうに見えるターゲットスイッチをヒートブラストで

⑩ スイッチの上に石を置く ク内

落とした石を、黒いスイッチの上に置くと閉ざされていた格子が開くので、そこから先へ進むと海のフォースポイント入口だ!!

⑪ スペルストーンで入口解放 海入

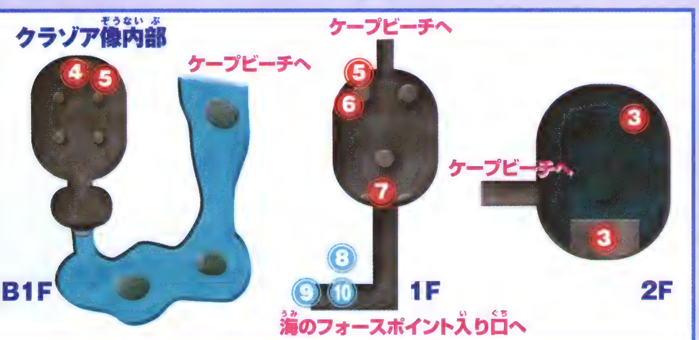
海のフォースポイント入口に着いたらそのまま先へ進み、ハシゴを登って一番上にいるシャープクロウを倒す。その先のパネルの上でスペルストーンを使うと入口が開くぞ。

⑫ パネルスイッチで床を踏む 海入

直進すると、中央の台の上にスイッチがある。これを踏むと背後のパネルが光る。この光ったパネルの通りに、足元の電磁パネルを踏んで行く。



➡トリッキーをストップでスイッチの上に乗せておく











⑬ 棒スイッチで水流停止 海入

先に進むと、シャープクロウがいるのでこれを倒す。左脇の水槽に行き、この部屋にある棒スイッチを全部入れて、その先の水流を止めよう。

⑭ ワープパッドを起動 海入

水路の奥へ泳いで進み、壁を登って上のワープパッドへ。そこの炎と、向かいの玉の色が同じになったときにヒートブラストで撃つと、ワープパッドが起動する。これを使って海のフォース神殿へ。



⬆炎の向こうの玉と、炎が同じ色になるときに、ヒートブラストで撃つ（連打もアリ？）

海のフォースポイントにスペルストーンを納めライトフット村→試練の館へ

ここでは、海のフォースポイントにスペルストーンを置き、ライトフット村のライトフット族のテストをクリアして試練の館③への道を開くことが目的となる。後者のテストには、時間制限があるテストもあるので、あらかじめトーテムポールの位置を覚えておいて、障害となる草を燃やしたり、ハイジャンプなどの仕掛けをすぐ使えるようにしておくことが勝利のカギとなる。

① 棒スイッチで水位を上げる　海フ

海のフォースポイントにきたらすぐ直進して右に行き①の部屋へ。そこの奥にある棒スイッチを入れて水位を下げる。すると棒スイッチと専用パッドが出現。棒スイッチを入れて、扉を開けた後、専用パッドをイリュージョンでクリアしよう。すると扉が開き、動かせる石が。

② 石を動かして足場にする　海フ

動かせる石は、中央の塔のような場所の脇に持っていく。それを足場に塔の中を通って、最初に水位を下げた棒スイッチを再度入れ、水位を上げて③の部屋へ進んでいこう。

③ ファイアで仕掛けを起動　海フ

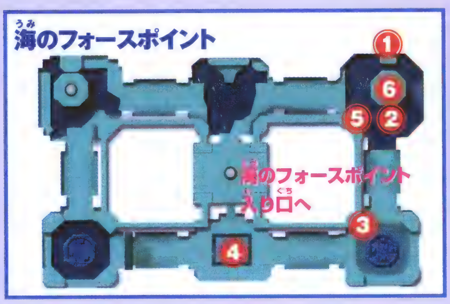
③の右脇にある排気口のような場所に、トリッキーのファイアを使用。ヒートブラストで上のスイッチを撃ち、炎を消す。



←上のスイッチをヒートブラストで撃つ

④ ヒートブラストで仕掛けを起動　海フ

④の部屋の仕掛けは、中にあるブロックをヒートブラストで動かして、緑と赤の炎の壁の間に入れるというもの。ブロックの移動ルートは右下の“④の仕掛けの手順”を参照のこと。クリアすると、中央の部屋に、ハイジャンプの魔法用の仕掛けが出現。





⑤ ヒートブラストで橋をつなげる　海フ

中央の部屋の仕掛けでハイジャンプを使う。上に乗ったら⑤まで行きP75⑭と同じ手順で炎の玉を撃ち抜く。



←炎と、向こうの玉が同じ色になったら

⑥ ワープしてスペルストーンを納める　海フ

橋がつながったらワープパッドまで進み、Aボタンを押してワープ。その先で、第2のスペルストーンを納めればクリア。すると自動的に海のフォースポイント入口にワープする。

⑦ ライトフット村へ移動　ライ

外に出たらそのまま、ソンテイル村へ戻る道を進む。その後ライトフット村にさしかかると、ファイアージェム泥棒の疑いを掛けられ、フォックスがライトフット族に襲われて捕まってしまう。すると、クラウド族が救出しにきてミニゲーム開始。

⑧ クラウド族に助けてもらう　ライ

ミニゲームは上のゲージ内の緑色の部分の範囲内で、左右に移動するカーソルをAボタンで止めるというもの。



←緑の部分にカーソルが来たらAボタン





⑨ 木のブロックを回収　ライ

⑨の場所に埋まっている3つの木のブロックをトリッキーのサーチで集め、縛られていた場所の周りの穴に納めよう。族長の家への足場が出現するぞ。

⑩ ライトフットのテストを受ける　ライ

族長の家に行き、2つのテストを受けよう。1つは、制限時間内に村内のトーテムポールの棒スイッチを全て入れるテスト。テストの2つめは力比べ。力比べでのテストでは、Aボタンを連打しよう。



↑四角い島の上にポツンとある
トーテムポールの登り口はココ。
から登るのだ



↑初めは緩めのスピードで、後半は気合を入れて連打しまくる!!



↑制限時間内に4本あるトーテムポールの棒スイッチを全部入れる

⑪ トーテムポールの絵柄を揃える　ライ

テストに合格すると、村の中央の建物の中に行けるようになる。建物内に入ったらブロックに登り、上の黒いスイッチを踏む。するとトーテムポールの仕掛けが起動するので、ここでヒートブラストでポールの絵柄を揃えると格子が開き、ワープパッドへ行ける。ここでワープすると試練の館3へ進めるぞ。

⑫ 3つの障害を越える　試練

試練の館3内部の最初の炎の障害では、ガーゴイルを予め倒してから進むのが○。2つめの棘の障害ではボタンを踏み続け、水が引いてから脇の壁を降り、右端を走ろう。



↑噴き出す炎を避けて進む。横の炎は端に寄ればよけられる



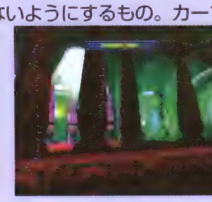
↑水が引くまでスイッチを踏み続ける。トゲに触れるとダメージ



↑ハシゴ下のスイッチを押し、タルが転がってくる中を進む

⑬ カーソル保持の試練を受ける　試練

第3のクラゾアスピリットの試練は、カーソル保持の試練。これは、上に表示されるゲージの緑の部分から、カーソルが飛びださないようにするもの。カーソルが右に近づいたら左に、左に近づいたら右にコントロールスティックを入れて調整しよう。中盤以降に恐竜が2匹でキックしてくる場面と、炎が噴き出る場面に注意。



↑スケール将軍の影が出現し、ドギツイ配色になるときも危険

クラゾアスピリットを解放し、ウォールドシティでスペルストーンGET

ここではライトフット村→ソンテイルの里→クラゾア宮殿にと移動し、クラゾアスピリットを解放することが第1の目的となる。その後再度ソンテイルの里を経て、ウォールドシティの様々な謎や仕掛けを解き、ボス・レッドアイキングを倒してスペルストーンをゲットするのだ。後述以外のボス攻略のコツは、敵の移動方向を見て放電スイッチの雷が、うまくボスに当たるように調整すること。

1 ワープ魔人に送ってもらう ソン

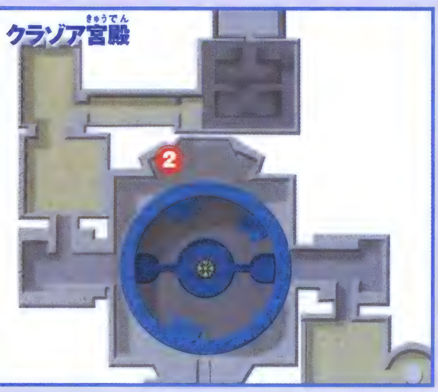
クラゾアスピリットを手に入れると自動的にライトフット村のワープパネルの上に戻る。ここからソンテイルの里へ戻る道を進む。里に着いたら、ワープ魔人の下へ行き、クラゾア宮殿へ送ってもらおう。

2 イリュージョンで解放場所へ ク宮

中央の建物内3Fの専用パッドをイリュージョンでクリアして中に入り、クラゾアスピリットを解放しよう。


←3Fの専用パッド前でイリュージョン







3 卵泥棒を撃退 ソン

ソンテイルの里に戻ったら、ワープ魔人の奥にいるソンテイル族に話を聞き、その奥の部屋に行くと卵を守るミニゲームに。制限時間中、四方から迫る卵泥棒を叩いて、巣に持ち帰られないようにすればOK。


↑制限時間中、四方から襲ってくる卵泥棒から卵を守ろう


↑ヤバイときは、グランドクエイクで一網打尽もアリ

4 アソーカ女王と会話 ソン

その後アソーカ女王と話すと、トリッキーの父親がウォールドシティで捕まったことを教えてくれる。女王の奥にある扉をポータルの魔法で開け、アーウィンを駆ってウォールドシティへ。

5 台座に火を灯せ ウォ

ウォールドシティに着いたら、太陽=赤、月=青のどちらが先でも良いので、5のグランドクエイクパッド上でグランドクエイクを使用、台座を出現させて中央のピラミッドを周って台座に近づき、トリッキーのファイアで火を灯す。両方灯すと中央の地下入口が。


↑丸の中でグランドクエイクを使うのだ


↑台座の前でファイアを使うと火が点く

6 アソーカ王と会話 ウォ

中央の地下への道を進むと、中にはアソーカ王がいる。王と話すと、スーパークエイクの魔法を手に入れてクリスタルスティックをパワーアップすべきだという話と、ボスに関する情報を教えてくれるのだ。

7 イバラをファイアで ウォ

7の登れる場所にかかっている草をファイアで焼いて登り、そこのボムガーデンにボム胞子を植え、ボムフラワーを育成。それをヒートブラストで爆破すると、スーパークエイクの魔法が手に入る洞窟への穴が開くので、そこで魔法を習得しよう。

8 レッドアイ族を倒せ ウォ

スーパークエイクを使って中央ピラミッドの周囲を動きまわるレッド族を転ばせ。その状態のときに燃料バレルをぶつけて倒そう。

9 高台で金の牙を入手 ウォ

レッド族を4匹全員倒すと、高台の建物のエネミーゲートが開く。ここの宝箱から、金の牙を手に入れることができるのだ。

10 木のスイッチすべてにヒートブラスト ウォ

その後、周囲4ヵ所にいるアソーカ族の隣の木にあるターゲットスイッチを、ヒートブラストで撃っていこう。4つあるターゲットスイッチに全部灯が灯るとピラミッド周囲の川に光のリングが出現するぞ。急いで光のリングへGO。




←アソーカ族の脇の木には、必ずターゲットスイッチがある

11 川のリングを通って銀の牙を入手 ウォ

川の光のリングを通るとその先に新たなリングが出現し、制限時間カウント開始。基本的に光のリングを通ると時間が延長されるようになっており、1つ通ると次のリングが出現。全部で9個のリングを通って奥の建物の中の銀の牙をゲット。




←ひたすら光のリングを通って川下り。浅瀬では歩いた方が早いぞ

12 金と銀の牙を設置する ウォ

アソーカ王の奥にあるドラゴンの像に、金と銀の牙を設置しよう。向かって左に金の牙、右に銀の牙を設置すればOK。すると、ボスへの扉が開くぞ。

13 ボス・レッドアキングを倒せ ウォ

ボス部屋では四隅のどれかのターゲットスイッチにヒートブラストを当て、格子を開けて燃料バレルをゲット。通路内の床で光っている放電スイッチを踏み続けて放電させ、それをうまくボスに当てて転ばせる。そこで、頭に燃料バレルを当てよう。4回当てるとボスを倒せる。攻撃されて怒り狂ったボスは脇のくぼみでかわそう。


↑ボスの進行方向で待ち構え、叫び終わる頃に放電ボタンを踏む


↑そのまま踏み続け、ボスに電撃を食らわせてダウンさせる


↑倒れたボスの頭に燃料バレルを投げつけてダメージを与える



あなたも牧場物語を始めてみませんか

牧場物語 ワンダフルライフ

発表から人気急上昇の『牧場物語』最新作。でもまだ、興味はあるけど「子供向けなんじゃない？」とか「普通の育成SLGとどう違うの？」といった声もちらほら。今回は、そんな人にこそぜひ読んでほしい、『牧場物語』のススメです。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	牧場物語 ワンダフルライフ	ジャンル	シミュレーション
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	プレイ人数	1人用
発売日	今冬	備考	GC-GBAケーブル対応
価格	未定		

6章に分かれた30年の人生を牧場で過ごそう

主人公は牧場の経営者。荒れ果てた牧場から物語はスタートし、30年の人生を牧場とともに過ごすのだ。GC版は右のように30年が全6章に分かれている。牧場を発展させるのが大きな目的だが、街でさまざまな人に出会ったりイベントがあったりと、自由度が高いのにプレイヤーを飽きさせないのだ。

⬇いろんな動物との触れ合いが楽しいんだよね





⬆季節に沿った作物を育てて、日々を生きていくための、牧場拡張のための収入を得るのだ



⬆川で釣りでもしてのんびり過ごすのもアリ！

6章の流れ

①主人公の結婚
↓
②子供の幼年期
↓
③子供の少年期
↓
④子供の思春期
↓
⑤子供の青年期
↓
⑥主人公の黄昏
↓
エンディング？



ビクターインタラクティブソフトウェア
制作開発部 制作営業G長
プロデューサー
和田康宏さん

『牧場物語』開発責任者

ビクターインタラクティブソフトウェアで『牧場物語』シリーズ全作品の開発に携わるプロデューサー。『牧場物語』以外に最近ではPS2の『チュウリップ』の制作を担当。今回は和田さんに『牧場物語 ワンダフルライフ（以下、GC版）』の魅力についてじっくりと語ってもらった。また、シリーズファンが気になるGC版の新システムについてもバッチリ聞いて来たので要チェック！



時間の流れについて

章が進むにしたがって主人公たちの姿が変わります

――GC版はこれまでとは時間の流れが変わったようですね。

和田　まずゲームを作るにあたって「主人公が結婚する前から子供がゲームスタート時点の主人公の年齢になるまで」という期間は決めたのですが、1年で120日は大変だろうと思って1年を40日にしたんです。また、これまでのシリーズで1日の時間をじわじわ長くしてきてるんですけど、それでも1日の間にやることが多くて「時間が足りない」という声が大きかったんですよ。それで1日の長さは倍くらいに設定しました。

――クリアまでだいたい何時間くらいかかりますか？

和田　だいたい40時間です。遊び方によっては倍くらいになるかもしれませんね。

――主人公が年老いていくということは主人公たちのグラフィックも変わるんですか？

和田　変わります。グラフィックは数段階あります。主人公に限らず、主人公の子供や町の子供たちも成長していきます。でも、年老いていくにしたがって動きが鈍くなる…というのはありません（笑）。ゲーム性を損なわないように大変気を使ってます。





大人の女性に？

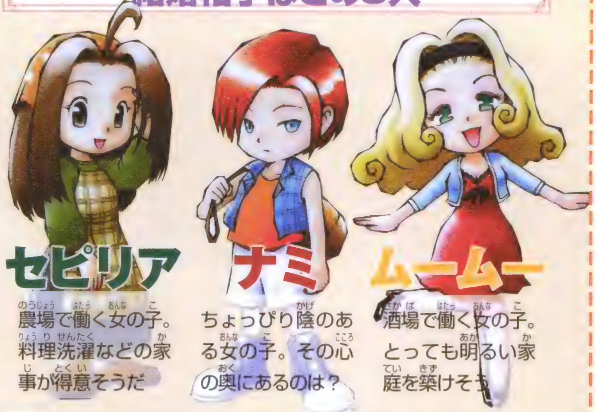
結婚相手を見つけ、子供を産み育てよう

30年の牧場生活で、主人公は町などでさまざまな人に出会うことになる。そのなかに、主人公と人生を共にする女の子が含まれているのだ。

主人公が結婚できる相手は右の3人。主人公は物語の序盤でこの個性的な3人とはじめて出会い、そのなかの1人と恋に落ち、結婚することになるだろう。結婚すると、子供が生まれる。子供が生まれてからがGC版の『牧場物語』の本当の始まりとなる。

子育てと牧場生活…簡単ではない2つのことを、プレイヤーは主人公として両立しなければならないのだ。

結婚相手はこの3人



セピリア
農場で働く女の子。料理洗濯などの家事が得意そうだ

ナミ
ちょっぴり陰のある女の子。その心の奥にあるのは？

ムームー
酒場で働く女の子。とっても明るい家庭を築けそう



←女の子と仲良くなるためには、見つけたら話すなどして積極的にコミュニケーションを取ることだ。女の子によって性格が異なるので、結婚までには一筋縄で杯かなそうだけど…



←仲良くなると女の子の気持ちが徐々に主人公の元へ…。果たして結婚まですんなりとたどりつけるのだろうか？

女の子との出会いから壮大な物語がはじまる



結婚、子供について
結婚相手の性格と愛情のかけ方しだいで子供の性格は大きく変化します

──結婚と子供の成長が今作では大きな要素になりますよね。

和田 結婚相手や子供の成長の仕方でエンディングが変わるんですよ。

──子供の性格はどのようにして決まるんですか？

和田 結婚相手がどの女の子かで、ある程度基本的な性格は決まっています。でも、主人公の育て方によって性格が変わっていきます。例えば、ナミはちょっと影のあるキャラクタで、性格がおとなしい子供が生まれます。でも、育て方によってはだんだん明るくなっていくんですよ。ムームーは明るく能天気なキャラで、非常に元気な息子が生まれます。でも、育て方によってはだんだん暗い子供になっていくことも…。

──「育て方」っていうのが、いまいちピンと来ませんが…。

和田 まず「子供への接し方」がありますよね。自分のそばにおいてあげるとか、話し掛けるとか、毎日お風呂に入れてあげるとか。手をどれだけかけるかですね。もう1つは「自分がどういう行動をとったか」です。動物の面倒見が良い人なのか、作物を一生懸命育てる人なのか、牧場をほったらかして町へフラフラといってしまう人なのか…という自分の行動が子供にちょっとずつ蓄積していき、子供の思考や表現の仕方が変わっていくんです。



おとなしい子が…

↓←小さいころはおとなしいナミの子供。成長の過程で性格が変わることも



育て方しだいで

徐々に明るくなることも！



インタビュー番外編
『牧場物語』GC版はシリーズの集大成です

──家庭用の『牧場物語』が久々に任天堂ハードに戻ってきましたね。

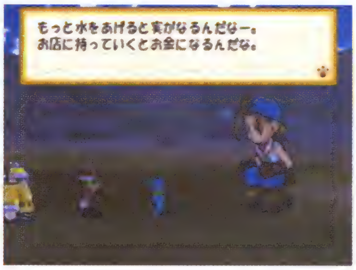
和田 帰ってきたつもりはあんまりなくて、ずっと任天堂ハードとともにいっしょに育ってきたつもりなんです。ちょっぴりPSに旅行に行ってまして(笑)、これが「本当の新作」ってカンジですね。大きな流れでは4作目になるんですね。『牧場』はSFCの第1作目でほぼ基本システムは確立してました。ほぼ同じシステムでN64の『2』やGB版で作物や動物の種類が増えたりしていったのですが、PS2の『3』では量的拡大を止めて、ちょっとアドベンチャー寄りに変えたんです。いくつかのストーリーがあって、それを探しながら楽しむカンジに。



↑SFCの第1作目がスマッシュヒット。こんな広告が64ドリーム創刊号を飾ることに

──ユーザーの反応はどうでしたか？

和田 「斬新で面白かった」というユーザーがいる反面、「物足りない」という意見もあり、賛否両論でした。別ハードでの『牧場』は別の形にしたいという僕の希望がありまして。今回のGC版はPS2版のシステムを1から見直し、シミュレーション的な楽しみを増やし、しかけも盛りだくさん。シリーズの集大成と言えるでしょう。



←ドラマ性を重視した『牧場物語3』。マルチエンディングなのだ

『牧場物語』シリーズの歴史

牧場物語(SFC)	1996年8月6日	7800円
牧場物語GB(GB)	1997年12月19日	3980円
牧場物語2(N64)	1999年2月5日	6800円
牧場物語GB2(GBC)	1999年8月6日	3980円
牧場物語～ハーベストムーン(PS)	1999年12月16日	5800円
牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール(GBC)	2000年9月29日	4200円
牧場物語～ハーベストムーン for ガール(PS)	2000年12月7日	3800円
牧場物語3～ハートに火をつけて(PS2)	2001年7月5日	6800円

作物や動物を育てて収穫物を得よう

牧場でできる基本的な作業は作物栽培と動物育成の2つ。作物と動物から獲れる収穫物を出荷して、牧場を運営していくお金を稼いでいくのだ。

育てられる作物や動物はたくさんあり、育て方もさまざま。作物のタネや動物の子供の段階から収穫できるまでに、それなりに時間がかかるようになっている。根気と愛情を持って育てなければいけないぞ。

お金に換えて牧場を大きくしよう



➡作物や動物からの収穫物をお金に換えて、お店で新しい作物の種や動物の子供を購入する資金にしよう

⬇ニワトリの場合、収穫物のタマゴをかえすこともできる



作物栽培は耕すことからはじまる!!

作物栽培は畑を耕すことから始めることになる。耕した土地に種をまき、毎日こまめに水をあげる。そうすれば芽がいぶき成長していくのだ。収穫物ができるまで、作物によって日数が異なる。また、季節によって栽培できる作物の種類も異なる。作物の特性にあわせて育成しなければならないのだ。



畑を耕して種をまき水をあげると成長する

⬅石や雑草で荒れ果てた土地を整備して、クワで土地を耕すと種をまくことができる。基本的に作物は種をまいただけでは成長しないので、毎日水をあげたりして成長を促そう





➡毎日水をあげつづけるとだんだん成長し…

徐々に成長していき…



花が咲いた!!

⬆毎日欠かさず育てていった結果、カブの芽がここまで成長。収穫まであともう一歩だ

動物育成は毎日の世話が大事

動物育成はその子供を購入することから始まる。作物と同様に、毎日欠かさずに世話をしていくと成長する。

子供のうちは収穫物が獲れないが、大きくなると収穫物が獲れるようになる。動物の場合、世話するのを忘れると収穫物がとれなくなるばかりか、病気になってしまうことも。

動物の種類はシリーズでおなじみニワトリ、牛、羊などに加え、ヤギとアヒルが初登場。また、収穫物は獲れないが馬と犬を育てることもできるぞ。



⬆草をはむ動物たち。天気の良い日は外へ出してあげるのが重要なのだ



⬆ブラシでこすると動物の愛情UP!

➡初登場のヤギ。紙をあげたら食べちゃうかも?



新たに飼えるようになった



⬅こちらも初登場のアヒル。ピヨピヨ歩く姿がカワイイ!



作物と動物育成について

これまでの育成パターンはまったく通用しません!!

——作物栽培と動物育成は、画面写真を見る限りでは、これまでと変わらないような気がするんですが…。

和田　うーん、だいぶ変わります。

——作物だったら「耕して、水をあげて…」という流れありますよね。それが変わっちゃうんですか?

和田　そういう部分っていうのは変えようがないです(笑)。作物を作る基本的な流れは変わりません。

——ではGC版はどのへんが変わったんですか?

和田　今回は楽しみ方の種類がちょっと変わってしまうかもしれません。作物の育て方、動物の育て方がアナログになってます。作物なら1本1本に性格があります。以前は、「種1」から「芽1」になるというように記号化されていたんですが、今回は同じ種でも「強い育ち方をする種」もあるし「すぐ枯れちゃうようなひ弱な種」もあるんです。これまでの育成パターンは通用しませんよ。



⬅作物も1つ1つ大切に育てないと枯れてしまうぞ

——動物の育て方は?

和田　いままでだったら「健康と病気」「機嫌と不機嫌」という要素しかありませんでした。病気だったら薬をあげる、牛が健康だったらお乳を絞ればいいミルクが出る…といった作業を処理するような方法で大丈夫だったんです。でも今回は1頭ごとに個性を持っているので、より動物のことを考えて行動しなければいけません。

——動物の種類が増えましたね。

和田　ヤギとアヒルですね。ヤギからはミルクが獲れ、アヒルからはタマゴが獲れます。他の動物の収穫物は、これまでのシリーズと基本的には変わりません。同じ収穫物でも、動物ごとに育て方や収穫に至るまでの演出が異なります。また、馬以外は子供を産むので、いろんな動物を育てて楽しんで欲しいですね。



⬅育て方をパターン化せずに状況に応じて世話をしよう

GBA版とのリンクでさまざまなイベントが

GC版は同じく今冬に発売されるGBA版(下にある記事を参照)と、GBAケーブルでゲーム内容がリンクする。

ケーブルをつなぐことによって、ガケを隔てた隣りあっているGC版とGBA版の世界がつながる。2つの街の住人が行き来することによって、GC版でのみ作れる作物がGBAで作れるようになったり、GBA版でのみ飼える動物がGCで飼えるようになったり…といろんなことが起こるのだ。



←↓まったく別のところのように見えて、実は隣り合ってたGC版の舞台「わすれ谷」とGBA版の舞台「ミネラルタウン」



インタビュー番外編
『牧場物語』GC版のココに注目して欲しい!!

――他に新しい要素があったら教えてください。

和田 1日の間に天候が変わります。朝晴れてても途中で雨が降り出して…ということもあります。また、世界にマップの切り替えがありません。世界がつながってるんです。一番高い山に登ると、そこから美しい風景を見下ろすことができます(同席した広報の小倉さんいわく「ホント、感動モノですよ!」とのこと)。あと、今回はマルチエンディングになっています。牧場の育て方、町の人たちとの付き合い方、結婚相手とその間にできた子供の成長などによってエンディングが変わるんですよ。

――最後に『牧場物語』に期待している読者へメッセージをお願いします。

和田 GC版ではこれまでのシリーズの常識はまったく通用しません。まったく新しくて懐かしい『牧場物語』になっています。はじめて『牧場物語』をプレイしたときに持ったワクワク感をシリーズファンの人でも、もう1回味わえると思います。やっぱり『牧場』は『牧場』だよねという安心感を残しつつ新鮮さも感じられると思いますので期待してくださいね。



↑GC版には新鮮な驚きがいっぱい詰まっているのだ



『牧場物語』GBA版とのリンクについて
GC版とGBA版のお話の交換ができます

――GC版とGBA版がリンクするそうですね。

和田 GBAケーブルを使ったアイテムの交換とかは、もうすでに他のゲームでやっているので、別のことをやろうと考えています。一番大きいのは「話の交換」かな。GBAのキャラがGCの町に現れる…というのは違うんです。GBAケーブルをつなぐことによって、新しいエピソードが生まれたり、GBAの話がGCの町でウワサとして伝わってきて、GCの町に変化がおきたり…そういうような間接的なつながりが生まれるんですよ。単純な交換の要素ももちろんあります。例えば、行商人のような人がいて、GCで主人公が作ったものをGBAで出荷するといった形があったり。単純で面白いのが○○○○(編注:ごめんなさい。まだナイショです)の交換ですね。シリーズファンはコレクション欲をそそられると思いますよ。

GBAユーザーはこちらの牧場がオススメ

牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち



GBアドバンス

タイトル	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ジャンル	シミュレーション
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	プレイ人数	1人用
発売日	今冬	備考	GC-GBAケーブル対応
価格	4800円		



『牧場物語』GBA版について
イベントをすべて変更しました

――PS版『ハーベストムーン』との違いは?

和田 細かい違いが多いです。表面上はほぼいっしょなんですが、主人公が牧場に来るまでのプロローグとか…シナリオを全部書き下ろしているのでお話が変わってます。話が変わっているのでもちろん、発生イベントもすべて新しいものになっています。

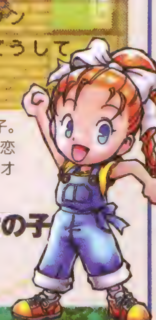
――キャラクタの設定は?

和田 登場キャラクタの性格設定は変えてません。シリーズファンの思い入れもありますしね。

仲良くなれば結婚できる女の子たち

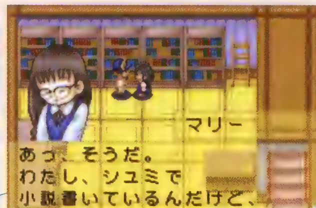
PS版『ハーベストムーン』をパワーアップ移植版であるGBA版。GC版と同様に、主人公は町に住む女の子と仲良くなると結婚できるのだ。今回は仲良くなると結婚できる女の子のなかから、3人をピックアップして紹介しよう。

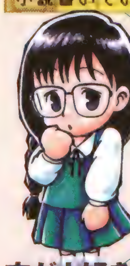




↑→動物が大好きな女の子。明るく元気なのが魅力的。恋愛に関してはちょっぴりオクテなのだ

明るく元気な女の子
ラン

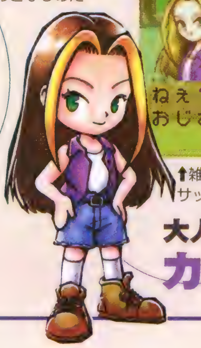




↑本が大好きな女の子。性格はおとなしめだ

本が大好き
マリー



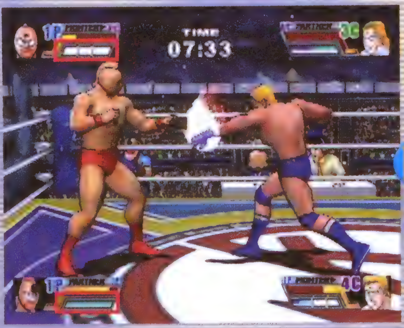


↑雑貨屋の娘。大人びた風貌に加え、そのサッパリとした性格がまた魅力的なのだ

大人の魅力たっぷり
カレン

夢のタッグが織りなすタッグコンビネーションで勝利をつかめ！

本作はコミックスやアニメで人気の「キン肉マンII世」に登場する新世代超人たちと、「キン肉マン」に登場した、若かりし頃の伝説超人たちが一堂に会する格闘アクション。今回はタッグ戦で繰り出すことのできる、必殺奥技タッグコンビネーションを紹介。このタッグコンビネーションは、厳しい発動条件に見合うだけの強力な威力を秘めているのだ。



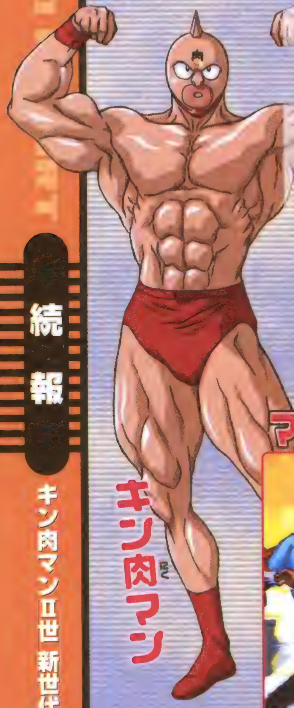
➡リング上のファイターとパートナーの両方の超人パワーゲージが満タンの状態ならば…



タッグコンビネーション発動！

⬅タッグコンビネーションを発動可能！タイミングはシビアだが、チャンスを逃がさず攻撃しよう

チーム親子丼



「キン肉マン」の主人公キン肉スグルと「キン肉マンII世」の主人公キン肉万太郎の新旧2人の主人公による夢のタッグ。

彼らのタッグが繰り出せるタッグコンビネーションは、ロープを使って真横に跳んだキン肉マンのサイドキン肉バスターと、万太郎の繰り出したマッスルミレニアムが空中でドッキングするという、2人を代表する必殺奥技の合体技となっているのだ。



キン肉マン

キン肉万太郎

キン肉マン

マッスルコラボレーション



ザ・マシンガンズ

「キン肉マン」で最強を誇った名タッグ、伝説超人キン肉マンとテリーマンによるザ・マシンガンズは本作でも健在。

彼らのタッグコンビネーションであるマッスルドッキングは、キン肉ドライバーを繰り出しているテリーマンと、キン肉バスターを繰り出しているキン肉マンが空中でドッキングし、そのまま落下するという、キン肉マンが誇る2大必殺奥技の合体技だ。



テリーマン

マッスルドッキング



タッグコンビネーションの全てを公開

キン肉マンII世 second generations
新世代超人VS伝説超人

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	キン肉マンII世 新世代超人VS伝説超人	ジャンル	格闘アクション
発売元	バンダイ	プレイ人数	1～4人
発売日	11月22日	メモリーカード59	2ブロック使用
価格	6800円		

こだわりのタッグ名にも注目

タッグ戦ではタッグごとに、ゆでたまご先生命名のタッグ名がつく。このタッグ名は、2人の超人の組み合わせでさまざまに変化するのだ。

タッグ名の一例

- キン肉マン×ロビンマスク=ブルー・インパルス
- ブロッケンJr.×バッファローマン=超人血盟軍
- キン肉万太郎×ジェイド=スーパー・ノーヴァーズ
- ガゼルマン×バッファローマン=ジ・アニマルワンズ
- 新世代超人一期生×2人=チームAHO



⬆手刀を得意とする2人を組ませると…



⬆元d.M.pの2人はこんなタッグ名に

レッドレインズ



新世代超人のジェイドと、彼の師で伝説超人でもあるブロッケンJr.の師弟タッグ。タッグコンビネーションは鋼鉄をも切り裂く必殺奥技、ベルリンの赤い雨の2連発ベルリンの赤い豪雨だ。

ベルリンの赤い豪雨



↑2人のベルリンの赤い雨の使い手の競演が始まる

特定のタッグ以外で繰り出せるタッグコンビネーション

今回紹介している特定の超人の組み合わせ以外のタッグでは、クロスボンバーやダブルジャーマンなどのタッグコンビネーションが繰り出せるのだ。

ダブルジャーマン



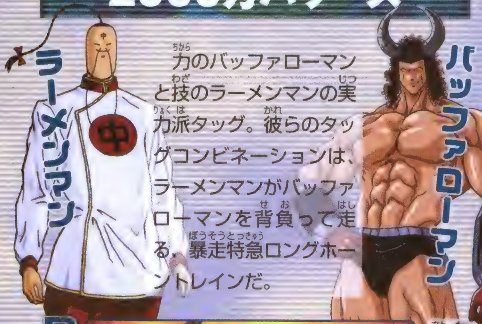
↑投げの軌道がきれいな弧を描くジャーマンスープレックスを、2人で同時に繰り出すタッグコンビネーションだ

クロスボンバー



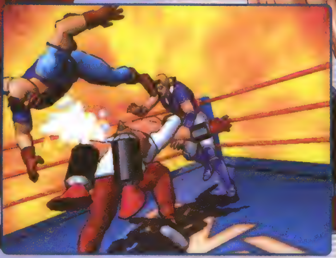
←2人でアックスボンバーを繰り出すタッグコンビネーション。『キン肉マン』で登場したタッグコンビネーションなのだ

2000万パワーズ



力のバッファローマンと技のラーメンマンの実力派タッグ。彼らのタッグコンビネーションは、ラーメンマンがバッファローマンを背負って走る、暴走特急ロングホーントレインだ。

ロングホーントレイン



←バッファローマンのロングホーンで敵を弾き飛ばしながら突進する技だ

M&Kコネクションズ



新世代超人の良きライバル、キン肉万太郎とテリー・ザ・キッドによるタッグ。タッグコンビネーションは、空中に放り投げた敵の首を抱えてマットに落下するM&Kコネクションだ。

M&Kコネクション



←空中に放り上げた敵の首を抱えて、2人同時にマットに叩きつける技だ

グレートテキサンズ



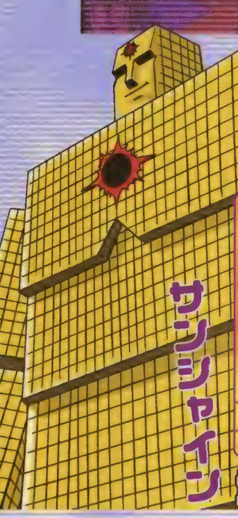
アメリカテキサス出身の超人である、テリー親子の夢のタッグ。彼らのタッグコンビネーションは、カーフブランディングをかけた相手を空中で激突させる、テキサスエルドラドだ。

テキサスエルドラド



←親子でカーフブランディングを得意とするテリー親子だけにできる技だ

ニューナイトメアズ



サンシャインとチェックメイトのd.M.pでの師弟タッグ。タッグコンビネーションは、地獄のコンビネーションだ。

地獄のコンビネーション



ダイナスティーズ



ロビンマスクとケビンマスクの親子のタッグ。タッグコンビネーションはロビンスペシャルとビッグベン・エッジの夢の競演だ。

テムズの激流





まだまだあった新要素!!
期待のカードアクションRPG第2弾
RUNE II ルーン

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ルーンII
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	2003年春
価格	未定
ジャンル	カードアクションRPG
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	ブロック数未定

手持ちのカードを使いさまざまなクリーチャーを召喚、敵クリーチャーと戦うアクションRPG、『RUNEII』。今回は『II』のファーストインプレッションから。

TGSバージョンを2つの視点で体験レビュー

今回はTGS(東京ゲームショウ)で出展されていたプレイアブルROMを入手することができたので、まずはその第一印象からお伝えしよう。プレイアブルROMとはいえ開発途中のものなので、まだシステムなどは変更される可能性があるが、これまで紹介してきた新要素はほぼ入っているようだ。前作をプレイしたことのある2人が体験プレイをレポート。



↑ゲームショウでは10台もの試遊台が出展されたのだ

TGSバージョンの内容は？

「貴族の館」という屋内マップと、「ブリューワ街道」というフィールドマップをプレイ可能。それぞれボスキャラも登場するが、普通にプレイすると時間にして約10分程度。また、2P対戦は別に専用のROMも用意されていた。



↑物語も垣間見られる「貴族の館」



↑フィールドに地形を利用した謎解きも

リアルタイム感が加わり、ゲーム性も変化

前作はアクションに苦戦　メーカー担当 高島

フィールドをクリーチャーが我が物顔で歩いていることで、ゲームに時間の流れが感じられるようになったことが、かなり大きな変化に感じられた。リアルタイムカードバトルが生み出す臨場感は、前作とは別のゲームのように感じられるほど。とはいえ、前作の操作方法などはほぼ有効で、またインターフェイスもより洗練されわかりやすく、迷うことはないだろう。ただし、フィールドでもクリーチャーを召喚できるようになったため、会話する際に相手をちゃんと認識していないと、誤ってクリーチャーを召喚してしまう場面が何回があった（仲間の馬を倒しちゃったり･･･）。これは慣れれば解決するのかもしれないが、最初のうちは結構とまどう。

クリーチャーの能力を使った謎解きはまだ使う場面がそれほど多くなかったが、これがどのくらいゲーム中にあるのかで、ゲームの難易度がグッと変わりそうだ。前作の謎解きに詰まることが多かった自分としては、ヒントがあると助かるのだけど･･･。

戦略的な戦いがより奥深く楽しめる

前作コンプリートクリア　攻略ならおまかせ ライター 中谷

画面切り替えなしで戦闘に入るシステムになり、前作のように、固定された戦闘フィールドで逃げ回りつつカードを選んで使うといった慌しさがない。遠方から敵を確認し、デッキを送って攻撃に適したカードを準備できる余裕があるため、より戦略的な戦いが楽しめるようになった。また『II』では謎解きにクリーチャーを利用するところが気に入った。バードマンに変身して崖を渡ったり、離れた場所にあるスイッチを自律系（単独行動するヤツ）のクリーチャーに押させる等々。前作では仕掛けを探し出して作動させるという感じだった謎解きが、クリーチャーの能力を利用してどこに行くか、仕掛けをどう作動させるか、といった奥が深いものになっている。このおかげでステージクリアやカード集めの楽しみも倍増していると思う。



↑「逃げながら戦う」から、攻めの戦いへと変わった戦略

新たに判明した『II』の新要素

今回のバージョンには、前回まで紹介してきた以外の新要素もいくつか発見することができた。とくにロックオンは、知っていると知らないとでは大きな差が出る機能。使いこなすことでより「魅せる」戦いができるはずだ。

ロックオンで動くものにも視点を固定可能

Cスティックを倒すことによって、移動する敵に視点をロックする「ロックオン機能」が追加。ロックオンするとその敵を中心に画面が動くので、敵を見失うことなく、スムーズに戦うことができる。とくにすばやい動きの敵と戦うときなどは、その効果をフルに発揮することだろう。

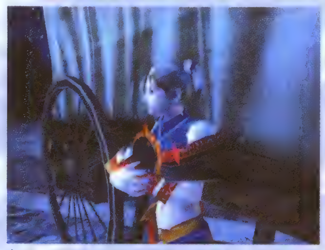

↑4つの矢印のようなものがロックオンの印


↑ロックオンするとルピオンという蝶が現れる

ステージ間にデモが入り、ストーリー性が強く

前作ではあまりストーリーは前面に出てこなかったが、今回はステージ間などにムービーデモが入り、主人公リズをめぐる物語が明確になっている。ROMには入っていなかったが、オープニングデモなどもあるようだ。


↑盗賊団のボス、ヴィクトール


↑一人物思いにふれ、「鍵」を抱きしめるリズ

対戦モードのプレイヤーキャラにNPCが登場

前作にもあった対戦モード。クリーチャーを召喚しあい戦うモードだが、今回は召喚したクリーチャーの攻撃法を自分で選べるようになったことで、対人戦の駆け引きも、奥が深いものになっている。また、選べるキャラも主人公リズ以外に何種類かいるようだ。


↑ストーリーモードで戦った「謎の教団」でも対戦可能


←「貴族の館」のボス、謎の教団。世界中の各所で祈りをささげている教団員で、みな仮面をかぶっている

バリエーション大幅増!! コンボ

前作から大きく数が増え、また見つけやすくなったコンボ。今回は、ハガン3体によるコンボ「トリオ・ザ・ハガン」を紹介しよう。

ハガン3体のトリプルコンボ

ストーム・ハガン × ナッツ・ハガン × ロック・ハガン


↑単体では斧ブーメランを使って敵を攻撃する


↑単体攻撃はその巨漢をいかしたヒッププレスだ


↑名前の通りの「岩」投げが単体時召喚のときの攻撃


↑地面に埋まったナッツ・ハガンを


➡ストーム・ハガンが引っ張りだし、空に放り投げてしまう



1体を空に放り投げる!!

⬅高空で待ち受けていたロック・ハガンが大きくふりかぶって



バレーボールのような(?)強烈アタックが炸裂!!

➡ナッツ・ハガンをボールのようにしてアタック!!



破壊力大の火の玉となって敵を直撃!!

⬅巨大な火の球と化したナッツ・ハガンが地上の敵をめがけて落下!!

ビルを投げ大地を砕くド迫力の怪力バトル!!



ゴジラ 怪獣大乱闘

本作は、ゴジラ映画の怪獣が戦う格闘ACT。今回は怪獣の動きに注目しよう。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ゴジラ怪獣大乱闘	ジャンル	怪獣バトル
発売元	アタリ	プレイ人数	1～4人
発売日	12月12日	メモリーカード	4ブロック使用
価格	5800円		

怪獣の基本アクションをCHECK!

市街地を舞台に、巨大な尾やツメで相手怪獣を薙ぎ払い、怪光線を発射する…。そんな怪獣映画さながらのアクションを楽しめるのが本作最大の魅力。怪獣を自在に操って、豪快なバトルを楽しもう！

殴って蹴って、投げ捨てろ!

怪獣の基本操作は主に右の3つ。攻撃、つかみ、ガードは、3すくみになっており、攻撃はつかみに、つかみはガードに、ガードは攻撃にそれぞれ有効だ。

攻撃 パンチ、キック、強攻撃の3種類の技がある。

つかむ 相手をつかみ、投げ飛ばす。攻撃よりダメージは大きい。

ガード 相手の相手を受けとめる。だが、つかみには弱い。



➡ボタンを連打してるだけでも、自動的に連続攻撃になる。誰でも楽しめる簡単な操作となっているのだ

エネルギーをためてメインウェポンを発射!!



⬅画面上の緑のバーが体力ゲージ。その下の黄色いバーが攻撃ゲージだ。ゴジラの火炎放射に代表されるメインウェポンは、この攻撃ゲージを消費することで行うぞ。メインウェポンを使用すると攻撃ゲージは減少するが、ゲージはじょじょに自動的に回復していく

連続攻撃、空中コンボで華麗に大ダメージ!!



➡ボタン連打で繋がる連続技や、相手を空中に吹き飛ばしてからの連続攻撃など本作は格闘ACTとしての楽しさも充実している。ただ殴りあうのではなく、いかに美しい攻撃を決められるかを競ってみるのもいいだろう。右は画面端の壁を利用した連続攻撃だ。

ビルを使った攻防が熱い!!

ビルや巨大な岩を持ち上げ、相手にぶつける…本作では、そんな怪獣映画の定番シーンも再現。一部の障害物はつかみで持ち上げられ、そのまま相手に投げられるのだ。ちなみに、高層ビルなどの怪獣がつかめないような巨大な障害物は、攻撃で破壊できるのでご安心（？）を。



⬅つかめる障害物は、怪獣が近づくと赤く点滅する。ちなみに、障害物をつかんでいる最中は、移動と投げる以外の行動ができないのだ



⬅つかんだ障害物（ビル）を、アンギラスに投げつける！ この投げつけ攻撃はガードできないため、走って逃げるしかない。強力な攻撃手段なのだ



⬆高層ビルを盾にして、相手怪獣のメインウェポンから隠れる…なんて戦い方も。攻撃を受け続けると、高層ビルは壊れちゃうけど

軍隊出動! UFO襲来!? 戦場は大混戦



防衛軍

⬅防衛軍のヘリコプター。怪獣（敵味方ともに）に攻撃を加える。戦車や冷凍レーザータンクも登場



UFO

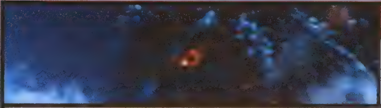
➡謎のUFOはアイテムを落としてくれる。アイテムを取ると、体力回復などの効果が得られる



⬆戦場はニューヨークや東京といった、アメリカと日本の巨大都市がメイン。昼と夜で、同じ都市でも雰囲気ががらりと変わる

最初に選べる3怪獣の勇姿を見よ！

本作ではゴジラやキングギドラといったゴジラシリーズの怪獣が総勢11体も登場する。そのうち最初から選べるのは下の3体。これ以外の怪獣は、条件を満たすことで順次使用可能になっていく。



破壊の化身

ゴジラ90'S

ご存知、日本が生んだ最大最強の怪獣。鋭いツメや牙を持ち、絶大なパワーと放射火炎で相手を撃ちのめす。





↑火炎球も発射可能。放射火炎と違い、素早く発射できるのがポイント

←ゴジラといえば、やはりコレ。まるでレーザーのような放射火炎が発射される

放射火炎発射!!

このACTIONに注目！

巨大な尾で相手をなぎ倒す！

巨大な尾を使ったアクションにも注目。見るからに重そうな尾を振り回し、相手を吹き飛ばす。回転するように振るうため、相手は左右に避けにくい。



←地面を薙ぐように尾を振るう。相手の足を払い、ヒットすると相手は転倒してしまう

←体を回転させ、回し蹴りのように尾で薙ぐ。強烈無比の、ゴジラ必殺の一撃だ！



暴君竜

アンギラス

針ネズミのような背中が特徴。見かけによらず俊敏な動きが可能で、移動時は4本足、格闘時は2本足で戦う。





↑回転しながら飛び上がり、地上の敵にダメージを与える。広範囲に攻撃が広がるため、回避は非常に困難だ

←衝撃波で相手にダメージを与える。アンギラスのメインウェポンで、見た目は地味

必殺・ソニックロア!!

このACTIONに注目！

意外に身軽!? トリッキーなアクション！

最大の特徴である背中の針を使ったアクションが魅力。ガード時に背中を見せれば、攻撃した相手に逆にダメージを与えられる！



←パンチで相手をのけ反らせ、そのスキに背中から体当たり。針がブッスリと刺さる！

←相手の攻撃を背中で受けとめる。針を殴った相手は、痛みのあまりしばらく行動不能に



海底王国の守り神

メガロ

昆虫的なフォルムを持つメガロ。頭部のツノと、両腕のドリルを使い、身軽な動きで相手をほんろうする。

このACTIONに注目！

ドリルを使ったすばやい格闘術！



まるで格闘家のような機敏な動きがメガロの特徴。また、ドリルの一撃は強烈で、ヒットした相手を吹き飛ばすほどの威力を持つ。



両腕のドリルが敵を撃つ！ エネルギーアーク!!

その他の怪獣もちょっぴり紹介

ガイガンやデストロイアなど、本作にはまだまだ多数の怪獣が登場。ここではその一部を紹介しよう。

キングギドラ



←3つ首に金色の鱗と、あまりに特徴的な姿を持つ宇宙怪獣。空を舞い、引力光線をまき散らし、戦う相手を苦しめる。尾や足を使った攻撃も豊富である

ガイガン



→両手のハンマーハンド、胸部の回転カッターなど、全身が武器と化した凶悪な怪獣。ハンマーハンドでの強烈な一撃！

町 フリオとキャロの暮らす町にはこんなお店や場所がある！

フリオとキャロの育った「レグニアの町」が冒険の拠点となる場所だ。町の中には店やいろんな人たちが住んでいる民家、大通りや路地などがある。そこで町の人たちと話したり、冒険のヒントとなるうわさ話を聞くこともできるのだ。



テイルズキャラ イベントチェック！ ―ミント＆クレス編―

ミントとクレスはオープニングで早くも登場。クレスはモンスター退治に出かけるが、ミントは町に残り冒険の手助けをしてくれるぞ。戦闘でのミントは、得意の法術でサポートしてくれる。



↑モンスターに襲われそうになり、ピンチを迎えたとき、クレスが助けに来てくれた



←ミントの法術は回復魔法やステータスアップなどのサポート系だ

お店 必要な情報やアイテムが手に入る

町の中にある店は、ここで紹介している5軒。アイテムなどを買ったりできるほか、依頼をされたり、特殊な技を教えてくれることもあるぞ。また、店主以外にもいろんな人が訪れるのだ。

ステビア服飾店



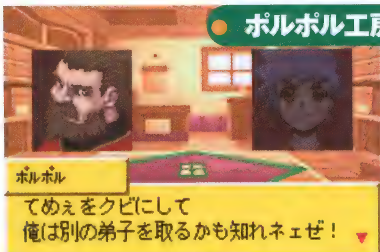
←「なりきりし」に一番必要な服を売っている店

フンダクル商店



←食べ物など、いろいろなアイテムを売っている

ポルポル工房



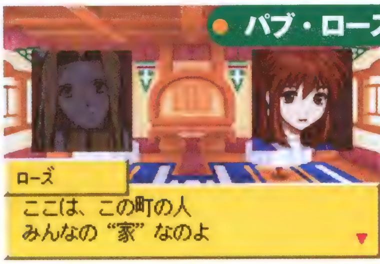
←フリオはここの親方にお世話になっている

カフェ・ベク



←「りょうり」に必要なレシピを教えてくれることも

パブ・ローズ



←みんなの憩いの場所。いろんな情報が集まるところ

その他 イベントの依頼人たちが待つ町の施設

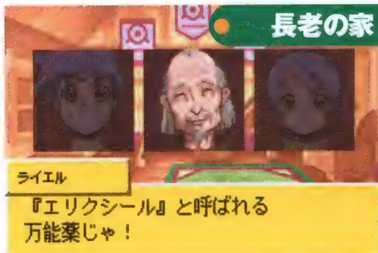
町の中には、店以外に民家や広場などがある。町の住人たちは時間によっていろいろな場所におり、その時々で違う話を聞かせてくれるほか、依頼をしてくることもあるぞ。

教会



←フリオたちが育った教会。優しいシスターがいる

長老の家



←いつも町のことをきにかけている長老が住む

発売直前！『なりきり2』ワールドをちょっとだけ公開!!

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2



フリオ ―ニンジャバージョン―

主人公の1人であるフリオの忍者姿。素早い体術で敵を倒す

服を着替えてその職業になりきるシステムの本作。今回はその世界観を紹介！

GBアドバンス

タイトル	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2	ジャンル	RPG
発売元	ナムコ	プレイ人数	1～2人用
発売日	10月25日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

ダンジョン

モンスターたちのうごめくこの場で数々のイベントが待ち受ける!

町の人たちから依頼を受け、それを解決するためにやってくるのが、町の周囲にあるダンジョンだ。ここではモンスターと出会って戦闘をこなすことになるほか、『テイルズ オブ』シリーズのキャラに出会えることもあるぞ。



テイルズキャラ イベントチェック! ―ルーティ&マリー編―

とあるアイテムを手に入れるためにダンジョンにやってくると、アイテムを目の前にしたところでルーティとマリーに遭遇する。



↑女神に「なりきりし」として命を受けたことを知っているルーティ。ちょっと小ばかにしたふうだけど…



➡戦いを挑んできた2人は容赦なく攻めてくる。そして…

大陸西 大陸の3分の1を占める水に恵まれた土地

この世界の西側は「万年氷洞」に「水の古城」と水に関わる名前のダンジョンがあり、ここから流れ出す水は大きな滝となって下へ流れ落ちている。滝のそばにも気になるスペースがあるが、詳細は不明だ。

万年氷洞



↑場所によっては吹雪が吹き荒れていることも。防寒具がなければダメージを受けてしまう

水の古城



↑城の中には水路がいたるところにあり、道を分断している。迷うこと必至?

大陸東 全く異なる雰囲気が混在する

大陸の東側は森に草原、そして岩山といった地形になっている。空中に浮かぶダンジョンや、力試しできる塔など、一風変わった施設が多いのが特徴だ。この2つは、中に入るのにも一苦労することになるぞ。

浮遊死都



←その名のとおり、空中に浮かんでいるダンジョン。「死都」はそこにゾンビたちがいることをあらわしているのだ。しかしどことなく近未来的な建物の中は、さびれることなく今に至っている

試練の塔



←ここでは入口に番人が待っており、これを倒さなければ中に入ることさえ許されない。番人のゴーレムはかなりの強さなので、冒険を始めたばかりのころではとても歯が立たないレベル

狩人の森



←狩場は初心者用と上級者用の2つがあり、レベルによって出入りが制限されている。この狩場のほかにも、狩猟の神エリャンテをまつったお参りの場「エリャンテの泉」がある

大陸中央 町を見守る大樹のそば

大陸の中央には大樹の神殿、レグニアの町、漆黒の坑道が一直線に並んでいる。レグニアの町のすぐ東には怪しげな雲のようなものがあるのだが、これはいったい…?

漆黒の坑道



←薄暗い坑道の中では、鉱石がひんぱんに見つかる

大樹の神殿



←世界の状況を憂う女神様と出合う場所だ

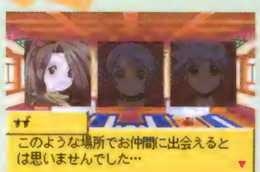


キャロ ―ミュージシャンバージョン―

もう1人の主人公キャロ。楽器を使うこの職業は戦闘ではサポート役になりそう

テイルズキャラ イベントチェック! ―すず編―

キャロが忍者の格好をしていると、仲間だと思ったすずがやってくる。どこかにいる彼女に話しかけると修行に行くことができるぞ。



『G2』の宿敵・ガンツが使える！

KLONOA HEROES
クロノアヒーローズ™
☆伝説のスターメダル☆



ナムコの人気アクションシリーズ『風のクロノア』が、アクションRPGになって登場！　第2報となる今回は、序盤のストーリー展開と、『クロノアヒーローズ』独特のキャラ使い分けシステムについてレポートしていくぞ。

GBアドバンス			
タイトル	クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル	価格	4800円
発売元	ナムコ	ジャンル	アクションRPG
発売日	12月13日	プレイ人数	1人用

ビジョンマップでガンツを追え



←フィールドからフィールドへの移動は、ビジョンマップでおこなう。ガンツを追え！



↑ガンツを追って次のフィールドに入ると、そこには敵が！　軽く蹴散らして出口を探せ

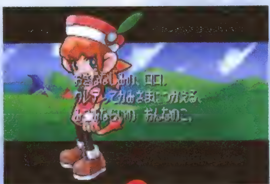


↑その先の村で話を聞くと、ガンツらしき男の情報が。さらに先へと急ごう

クロノアがアクションRPGに！ 序盤のストーリー展開を紹介

物語は、クロノアの住むブリーガル村から始まる。留学に旅立つ幼なじみのロロのため、幸運をもたらすといわれる「ヒカリサクラ」の花を摘むクロノア。だが苦労して摘んだヒカリサクラを、ひょんなことから知り合ったガンツに奪われてしまう。クロノアはヒカリサクラを取り返すため、ガンツを追いかけることになるのだ。

本作のマップは、ビジョンマップと、実際にアクションをおこなうフィールドで構成されている。ブリーガル村からビジョンマップに出て、次のフィールドへとガンツを追いかけよう。



→クロノアの幼なじみである、巫女見習いのロロ



→ロロのために、ヒカリサクラを摘むクロノア



↑たまたま会ったガンツに、花を奪われてしまう

勝てば、ガンツが仲間に！

ついにガンツを追い詰めたクロノア。だが、返せと言われて素直に花を返すガンツではない。そのままガンツとの戦闘に突入だ！　バイクに乗ったガンツは強敵だが、負かせばガンツが仲間になってくれる。これ以降、使用キャラをクロノアとガンツで自由にチェンジできるようになるぞ。



↑花をめぐって大ゲンカ。とうとう捨てゼリフを残して戦闘に！



←激戦のすえガンツに勝利。クロノアを見直したのかガンツが仲間に



←ガンツとのバトル。ばらまかれるミサイルを避け、攻撃を叩き込め！

チェンジ可能に！

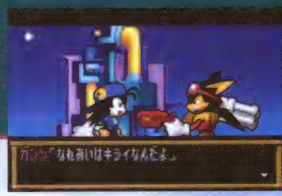


↑ガンツが仲間になると、これ以降フィールド上でいつでも使用キャラを切り替え可能になる

クロノア宿命のライバル ガンツ

ガンツは、今年8月に発売されたGBA『風のクロノアG2』に登場する敵キャラ。今作では頼れる仲間として再登場する。

↓『～G2』でのガンツ。クールなライバルキャラとして、クロノアを苦しめる



能力値をカスタマイズし クロノア&ガンツを使い分けろ

クロノアとガンツは、それぞれ接近戦、遠距離戦向けと、異なる特徴を持っている。また彼らの能力値は一部カスタマイズすることも可能だ。キャラの特徴を活かせるようにうまくカスタマイズすれば、有利に戦えるだろう。

クロノア 近距離戦はおまかせ

クロノアは近距離戦に強いキャラだ。攻撃の届く距離は短いが、その代わり攻撃範囲が広く、当てやすい武器が多いのが特徴。前ページのガンツ戦で使っているウインドソードの他に、クラッシュボール、メガトンハンマーなどの武器も使える。ボタンを連打することで連続攻撃も可能だ。



➡メガトンハンマーを振りかざすクロノア。素早く近づき、接近戦で一気に敵を片付けるのだ



⬆大きなボールで攻撃するクラッシュボール



⬅メガトンハンマーでの一撃



⬅敵を倒して必殺技ゲージを溜めれば、強烈な必殺技が出せる。クロノアは竜巻を使った全体攻撃

ガンツ 遠距離戦なら俺にまかせろ

近距離戦に強いクロノアとは対照的に、ガンツは飛び道具を使った遠距離戦専門だ。クロノアに比べ攻撃範囲は狭いが、遠くの敵にも攻撃を当てられる。無キズで敵を倒すことも可能だが、敵に囲まれると辛くなるだろう。状況に応じてクロノアとチェンジする必要がありそうだ。初期装備はマシンガンで、その他にもバズーカなどが使えることが判明している。敵に触れさせないクールな戦いをしよう！



➡マシンガンを連射するガンツ。『～G2』のときと同様、トレードマークの二丁拳銃は健在だ



⬆初期装備のマシンガン。遠くの敵を攻撃



⬅バズーカ。着弾点で爆発！



⬅ガンツの必殺技は、画面全体への乱れ撃ち！ちなみに、必殺技は他にもあるらしい

「カスタムポイント」で好みのキャラに

敵を倒したときに出てくる「夢のかけら」を一定数集めるとレベルアップできるが、このとき「カスタムポイント」も得られる。このポイントはAT（攻撃力）、DF（防御力）、AG（素早さ）、SP（必殺）など、プレイヤーの好きなパラメータに振り分けることが可能だ。クロノアのAGを上げてヒットアンドアウェイで戦うもよし、ガンツのATを上げて速攻を仕掛けるもよし。プレイヤーの戦略に応じて、キャラをカスタマイズしていくといいだろう。ただし、各パラメータに何ポイント振り分けられるかは、装備している武器によって異なってくるぞ。



⬆クロノアのカスタマイズ画面。あと2ポイント、カスタムポイントが残っている



⬆ATに振り分け、攻撃力を増強！　もちろん、別のパラメータに振ることも可能だ

ディープワンで水中戦もあり！

戦いの舞台は地上だけではない。前作『～G2』に出てきた潜水スーツ「ディープワン」を装備しての水中戦もあるのだ。地上と同じ武器を使うことができるが、独特の浮遊感があり、操作が難しい。放っておくと潮に流されてしまうぞ！



⬆赤いディープワンはシャア…ではなくガンツ専用。地上と同様にマシンガンで攻撃できる



⬆水中でも、地上と同じように武器が変更できる。メガトンハンマーで攻撃！



⬆クロノアのディープワン姿。見た目は動きにくそうだが、器用に？ウインドソードを使用

エターナルアルカディア™ レジェンド

主人公ヴァイス一行以外の空賊たちが続々判明

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	エターナルアルカディア レジェンド	ジャンル	RPG
発売元	セガ	プレイ人数	1人用
発売日	12月26日	メモリーカード	未定
価格	6800円		

青と黒2つの空賊が大空を舞台に駆ける

本作は空中に大地が浮かぶ不思議な世界を舞台に冒険を繰り広げるRPG。この世界には、主人公の空賊ヴァイス以外にもさまざまな空賊たちが存在。空賊たちには正義の空賊と悪の空賊があり、それぞれの目的の下、ヴァイスの冒険の旅に深く関わってくることになるのだ。



←冒険の途中では船と船同士での迫力の艦隊戦もあるのだ

正義のために戦う　青の空賊

主人公ヴァイスと同じく、正義を行なう空賊は「青の空賊」と呼ばれる。彼らはヴァイスたちの旅を助けてくれたり、ヴァイスたちと共にバルア帝国の軍隊と戦ってくれる心強い味方となる。今回は、「青の空賊」から3人を紹介。どのキャラも物語に深く関わってきそうな人物たちだ。

ヴァイスの父　ダイン



←ダインは部下のことを第一に考える冷静な艦長だ

ヴァイスの父親でアルバトロス号の船長。ヴァイスを一人前の船乗りへと導くべく、さまざまな形で船乗りの心構えを教えてくれる

機械の天才　サンチーム

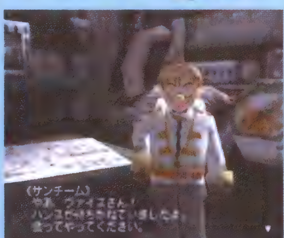


奥さんとともに夫婦で空賊を行なっている、一風変わった中年船乗り。機械いじりのエキスパートで、彼の愛船であるマニュファクチュア号はほかの船とは一味違う独特の機械的なフォルムをしている。子供に優しい子煩悩な父の一面もあるようだ。

恋する女船長　クローネ



旅先で出会った男性に一目惚れし、その男性を探すためにプリムローズ号とともに旅を続ける女性船長。女性といえど高い戦闘力を誇る。



←サンチームを訪ねたシーン。ハンスとは一体誰のことだろうか?



←彼女の恋路をジャマする者は、手痛い攻撃を食らうことになりそうだ

悪事を働くお尋ね者　黒の空賊

「青の空賊」とは対照的に、悪事を働く空賊たちは「黒の空賊」と呼ばれる。彼らはお尋ね者として、船乗りの組合であるギルドに指名手配されており、彼らを探し出して倒すことで多額の賞金が得られる。ここでは「黒の空賊」たちの中から5人を紹介。いずれもくせ者揃いの強敵だ。



←お尋ね者は各地にあるギルドで確認することができるのだ



↑ヴァイスの前に立ちはだかるバルボアの姿



↑主に食べ物を略奪するグルメ空賊のドブラ

暴走空賊　ラッペン

ビッグな男になることを目指し、自作した暴走マシン、ガンナームに乗り暴れ廻る空賊。機械いじりの技術は高い。



↑ガンナームは高い火力と援護メカを次々と召喚する強敵

由緒正しい空賊　ルビー&バーツ

ナスル王国公認の空賊団「レイス一家」の新たな首領である弱気な少年ルビーと、レイス一家に長年仕える忠実な部下バーツのコンビ。レイス一家の名を高めるべく行動する。





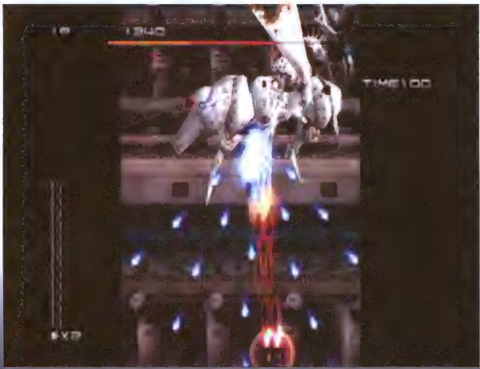
←鍛え抜かれた肉体を持つバーツは高い攻撃力を誇る

ヴァイスたちの名を騙るニセモノ三人組



←悪事を働くニセ者たちと直接対決だ!

ヴァイスたちそっくりの格好をした正体不明の三人組。ヴァイスたちの名を騙り、各地でカツアゲまがいの悪事を働く。



斑鳩 IKARUGA

GC版で追加されたオリジナルモードを公開

ニンテンドーゲームキューブ

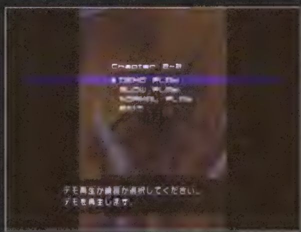
タイトル	斑鳩 IKARUGA	ジャンル	シューティング
発売元	アタリ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	2003年1月16日	メモリーカード	4ブロック
価格	5800円		

オリジナルモードで腕を磨きハイスコアをたたき出せ!

本作は白と黒の属性を持つ戦闘機「斑鳩」を操作し、敵を撃墜していく戦略性の高いシューティングゲーム。家庭用機への2番目の移植となるGC版では、ゲームの腕を磨くのに最適な「コンクエストモード」と「チャレンジモード」の2つのオリジナルモードが追加されているのだ。

重点練習可能なコンクエストモード

ゲーム序盤のステージである、ステージ1と2をいくつかの細かいチャプターに分け、好きなチャプターを選んで自由にプレイできるモード。細かく分けられたそれぞれのチャプターは、さらに3つのプレイ方法の中から、好みのプレイ方法を選んでプレイすることができる。ハイスコアを目指すための練習には欠かせないモードとなっているのだ。



↑特にデモプレイは1度は見ておこう。ハイスコアを目指すときに参考になるぞ

デモプレイ

ステージの各チャプターごとの攻略法をスローのかかった、ゆっくりとしたデモ映像で見せてくれるモード。ハイスコアを狙う上で欠かせない、チェーンコンボのうまい繋げ方を見せてくれるので、何度も見てプレイの参考にしよう。



スロープレイ

通常のゲームスピードよりもゆっくりとした、スローモードで遊べるモード。敵の攻撃もスローがかかっているため、見きわめやすい。チェーンコンボも比較的狙いやすいので、チェーンコンボを繋げる練習にも最適のモードだ。



ノーマルプレイ

通常のゲームスピードで各チャプターをプレイできる、苦手な部分の練習に最適なモード。イヤな攻撃をしかけてくるボスキャラの攻略や、どうしてもチェーンコンボを繋げられない場所がある場合はこのモードで練習しよう。



インターネットで世界と競うチャレンジモード

インターネットを使用して、ハイスコアを世界中の腕に覚えのあるプレイヤーたちとランキング形式で競えるモード。ノーマルモードとプロトタイプモードの2種類のモード別での集計が予定されているのだ。

コンクエストモードや通常のゲームを何度もプレイしてテクニックを磨き、ランキングに載るようなハイスコアを叩き出そう。

アーケードモード

通常のゲームと全く同じ内容のゲームモードでハイスコアを目指すモード。ハイスコアゲットに欠かせない、チェーンコンボを完璧に繋げられる自分だけのパターンを作成し、世界中のプレイヤーたちと腕を競うのだ。



プロトタイプモード

ある条件を満たすことで出現する、プロトタイプモードでハイスコアを目指す。このモードでは自機の弾数に制限があり、弾数は敵の攻撃を吸収することで補充できる。敵を攻撃するときは、貴重な弾の無駄撃ちは避けるようにしよう。



残弾数に注意せよ!!

弾10発と引き換えに1本のレーザーを発射する。残弾数に余裕があればいつでも力の解放を行なえるぞ。



力の解放の連発も可能!

真・女神転生 デビルチルドレン 光の書 闇の書

2つの新合体システムを公開!

GBアドバンス

タイトル	真・女神転生デビルチルドレン光の書/闇の書	ジャンル	RPG
発売元	アトラス	プレイ人数	1人用
発売日	11月15日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		



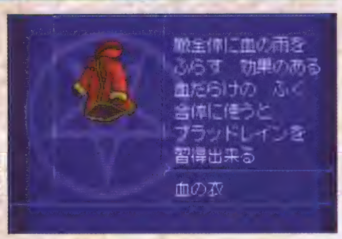
魔装合体 アイテムと仲魔の合体で新たな技が覚えられる!!

新しい合体システムの1つ「魔装合体」は、自分の仲魔と「魔装アイテム」と呼ばれる特殊な能力を持ったアイテムを合体させ、アイテムの力で新たな技を身につけるというもの。レベルアップでは身につけられない技を覚えられる便利なシステムだ。



←この合体ができるのは「アヤシイ工房」。その名のとおり、店頭では怪しげな店員がむかえる

↑まずは合体させたい仲魔を選び、次に魔装アイテムを選んで合体させる。



➡魔装アイテムのステータスを見れば、どんな技を覚えられるかがわかる。それでよければ合体を開始する



←ソルレオンの技もこのとおり



➡技は一定数以上は覚えられない。いっぱいの場合に新たな技を覚えたいときはどれかを消す

「デビルの化石」を合体させれば化石デビルが誕生!! 化石合体





←化石合体ができる場所は「アヤシイ博物館」。化石が3つ以上あれば合体可能

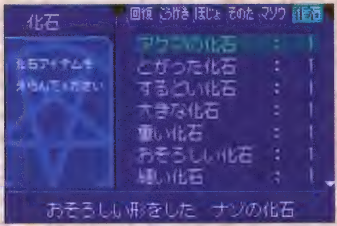
もう1つの新合体システムは「化石合体」。この合体では新たに登場したアイテム「デビルの化石」を3つ合体させて「デビル」を作り出すというものだ。このときまれにできる化石デビルを特定のデビルと合体させれば「復活デビル」が誕生するのだ。



➡化石の組み合わせで仲魔が誕生。どんなタイプか合体前にニュアンスを教えてくれる



➡今回できたのは「かぞえヒツジ」



↑合体シーンは仲魔のものといっしょ。ただしこちらは数が3つ必要だというところが異なっている。この合体でしかできない仲魔もいる

←化石の名前だけではどんな仲魔ができるかはわからない。とりあえず組み合わせてみるしかないのだ

前シリーズから続く合体システムも!

光の書 異種族を合体 種族合体

違う種類の仲魔を2体合体させてまったく別の仲魔を作ることができる。合体事故が起これば、特別なものが生まれることも。



➡新たに魔法や技を覚えることもある

闇の書 同種を合体 混血合体

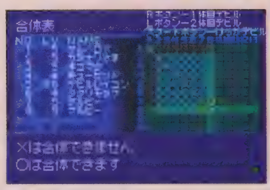
仲魔を2体合体させて、仲魔を強くしたり、1体目と同じ種族にランクアップさせたりできる。魔法を継承させることも可能だ。



➡1体めに選んだ仲魔の能力を遺伝することもできる

闇の書 同じ2体を合体 純血合体

全く同じ仲魔を2体合体させて仲魔を強くしたり、ランクアップさせたりできる。合体した後に魔法や技を覚えることがある。



➡特殊能力を遺伝させることもできるぞ

  ※ただいま「真・女神転生デビルチルドレン」の予約キャンペーンを実施中。詳しくは毎月新聞の9ページを見てね。



『ドリラー』史上最高のギミックステージ登場！

Mr.DRILLER Drill Land DREAM & ADVENTURE IN UNDERGROUND!
ミスタードリラードリルランド

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ミスタードリラー ドリルランド
発売元	ナムコ
発売日	12月20日
価格	6800円
ジャンル	パズル
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	3ブロック
備考	GBAケーブル対応

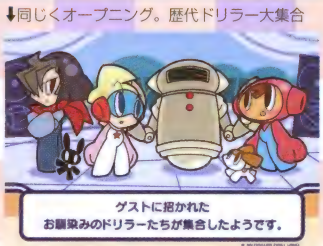
新趣向満載の「ドリルランド」から2つのアトラクションを紹介！

色とりどりのブロックを掘り進むアクションパズル『ミスタードリラー』。GC版は地底のテーマパークを舞台とし、趣向を凝らした5つのアトラクション（＝ステージ）が用意されている。今回はその中から、冒険活劇風の「ドリンディアドベンチャー」と、オバケ屋敷風の「ホラーナイトハウス」を紹介しよう。



↑オープニングより。『ドルアーガ』かな？

↓同じくオープニング。歴代ドリラー大集合



ドリンディアドベンチャー

古代遺跡の謎に挑む、冒険活劇アトラクション。黄金の地底人を求め、地底を掘り進むのだ。転がる岩に追いかけられたり、針や炎のトラップがあったりと、スリル満点のギミックがプレイヤーを待ちうけている。



←このアトラクションの題材となった映画「ドリンディ・ジョーンズ」の主人公



←黄金の地底人を見つけた！喜び勇んで取ってみると…



➡頭上の呪いブロックが消え、岩が落下！ 罠だったのか!!



➡階段状の地形に岩が！ パズルを解くような知恵も必要？



↑飛び出す針、吹き出す炎のトラップ。もちろん、当たればダメージを受ける



➡ドリンディのコスチュームを着たホリ・タイゾウでプレイできるぞ

転がる岩！ とび出す針！ 危険いっぱい冒険活劇

ホラーナイトハウス

見ての通り、オバケ屋敷を題材にしたアトラクション。おどろおどろしい雰囲気のステージには、あちこちに魔物たちの影が…。注射器型ドリルに入れた聖水で魔物を蹴散らし、暗闇の奥へと掘り進むのだ。



←ホリ・アタルのアトラクション専用コスチューム




←ステージ中には聖水が。魔物を退治できるぞ！



↑ブロックの隙間にひそむ魔物から、緑色の粘液攻撃!? 食らうと、全体力の50%もの大ダメージに



↑主人公を囲むように、コウモリの大群が！ ブロックをすり抜ける敵に、どう対処する？

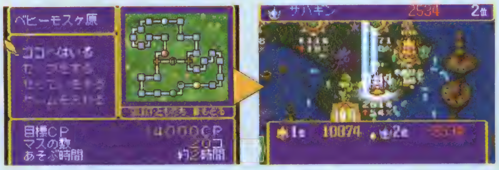


➡タコボット・シャベール。このアトラクションの題材となった映画の主人公だ

迫りくる黒き影の恐怖 あなたは生きて出られるか？

チョコボをサポートするたのもしい友達たち

ステージクリアの条件である「クリスタルを集める」には、チョコボの友達の力を借りなければならない。友達は魔石として持ち歩くことができ、ステージ上のマスに置くとさまざまな効果を発揮する。今回は友達とその特殊能力を紹介！



⬆ダイスをふってステージを進み、クリスタルを集めていく『チョコボランド』。友達の力を借りないとステージクリアはできないぞ



⬆➡ライバルが使ってきた攻撃魔石の効果を消す



攻撃魔石の効果を消す
カーバンクル



友達魔石をマスに置こう

⬅マスに置いた友達魔石の効果で、ライバルからクリスタルを奪ったりできる



チョコボの調子を回復
白魔道士

⬅攻撃魔法などで調子を崩したチョコボを回復してくれる



➡ライバルが攻撃魔石で攻撃してきたときにも友達がサポートしてくれるぞ



⬆調子を崩していたチョコボの体調が白魔道士の力で回復した





⬅すぐ寝ちゃうのが欠点のドル。でも起きたときの活躍はすごいぞ

すぐ寝ちゃうハムスター
ドル

「クリスタル」を守るためチョコボに敵対する黒魔道士

ピクニックの最中に現れた巨大なダイスの力で、チョコボたちは別世界へ導かれてしまう。戸惑うチョコボたちの目の前に立ちはだかった黒魔道士。クリスタルをめぐって黒魔道士などのライバルたちと戦ううちに徐々に謎が明らかになっていく…。



⬆かれらが「クリスタル」を守る意味とはいったい…？



⬆チョコボと同様に、ライバルもダイスを振り、ときには友達魔石と攻撃魔石を活用してクリスタルを集めるのだ



チョコボに負けじと優勝を狙う
黒魔道士

➡チョコボとピクニックを楽しんでいたはずが…突如ひょう変する

チョコボの仲間と強力なライバル!!



チョコボランド™
A Game Of Dice

GBアドバンス	
タイトル	チョコボランド
発売元	スクウェア
発売日	12月13日
価格	4800円
ジャンル	ボードゲーム
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

バトルネットワーク ロックマン エグゼ 3

GBアドバンス	
タイトル	ロックマン エグゼ 3
発売元	カプコン
発売日	12月6日
価格	4800円
ジャンル	データアクションRPG
プレイ人数	1人用（対戦のみ2人）
備考	GBA専用通信ケーブル対応

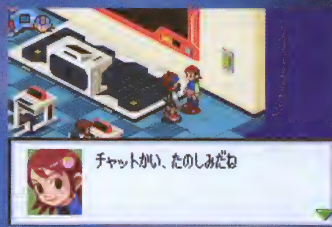


息のあったコンビ、熱斗とロックマンの新たなる冒険

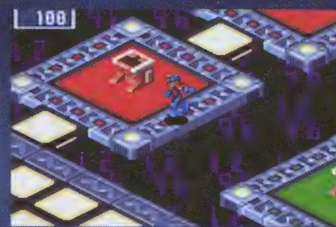
あたらしい敵や、あたらしいスタイルなどが続々明らかになってくる「エグゼ3」。だが、熱斗とロックマンが巻き込まれていく事件や冒険についての情報はほとんどない。彼らの前に立ちふさがる新たな敵とは一体…？　また、テレビアニメでもおなじみの「N1グランプリ」などもあるらしいぞ。



↑学校行事の見学旅行。熱心に見学している



↑「チャット会」がさかんに行われている



↑学校電脳世界のように見えるが



↑夜の学校に行くイベントがあるのか!?



↑いろんなナビと会話して電脳世界を楽しめ!



↑アニメでもおなじみの「N-1グランプリ」



↑あのデカオがいつになく弱気だぞ!?

新ボスキャラ「キングマン」登場!

ボスキャラのデザインを一般募集した、「ボスキャラコンテスト」。そこでグランプリに輝いたキングマン（応募名はクロスマン）が本作で堂々登場するのだ!



↑チェスのようなコマを使ってくるぞ





↑様々な攻撃をしかけてくるコマたち



↑キングマンにバスターがヒット!



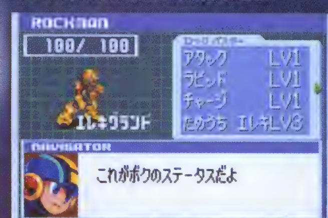
↑敵の必殺技「チェックメイト」とは…

様々なロックマンのスタイル。そして…



バグスタイル

またしても新たなスタイルが判明! その名も「バグスタイル」。しかし、その能力、発現方法などのいっさいは謎につつまれている。すでに明らかになっている「グランドスタイル」もあるので、バトルはさらに白熱しそう!



↑グランドスタイルは地形に干渉するスタイルだ。はたしてバグスタイルは?



↑チャージショットで火炎放射をするヒートガッツスタイルも健在なのだ

食玩の世界から生まれた大宇宙RPG

GBアドバンス	
タイトル	宇宙大作戦チョコベーダー ウチュウからの侵略者
発売元	ナムコ
発売日	12月20日
価格	4800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

宇宙大作戦 チョコベーダー ウチュウからの侵略者 ™



惑星型チョコの中にフィギュアの入った食玩「宇宙大作戦チョコベーダー」が、RPGとなってGBアドバンスに侵略開始！

バトルはタイミング命「アドバンスアクションバトル」

『チョコベーダー』はコマンド選択式のRPGだが、戦闘はアクション要素を採り入れた独自のものになっている。それがこの「アドバンスアクションバトル」だ！　これは相手に攻撃する際、アドバンスボタン（Aボタン）をタイミングよく押すことで、攻撃力アップや特殊効果が発動するというもの。同様にバリアボタン（Bボタン）もあり、敵からの攻撃に合わせて押せば、ダメージを軽減できるのだ。



↑敵との戦闘に突入！　攻撃するとき、タイミングよくAボタンを入力するのだ！



↑アドバンスアクションができるのは主人公だけではない。仲間の宇宙人の攻撃時にも、タイミングよくAだ!!

タイミングよくAを入力

成功！



↑タイミングよくAボタンを押せば、攻撃が光り輝き…



↑敵に命中すれば、100ポイントを超える大ダメージに！

失敗…



↑Aボタンがうまく押せないとミスになり、地味で平凡な攻撃に



↑失敗してもダメージを与えられるが、成功したときの6割くらいに

ガードも可能



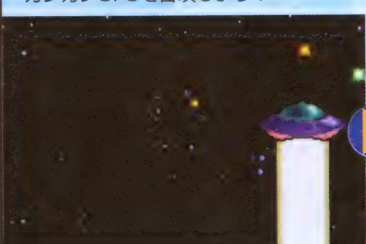
←敵の攻撃がきたら、Bボタンでバリア展開！　ダメージを軽くできる

ゲージをためてUFOの援護射撃

アドバンスアクションを成功させると、画面上部にある「ADゲージ」がどんどん溜まっていく。このゲージがいっぱいになると、なんとUFOを呼べるのだ。上空に出現したUFOは、敵に対し強烈な攻撃を敢行！　大ダメージを与えてくれる。うまくアドバンスアクションを成功させ、ガンガンUFOを召喚しよう！



↑アドバンスアクションを成功させるとADゲージがアップ。いっぱいになればUFOを召喚可能に





↑召喚したUFOから光線が放たれる！　敵全体に大ダメージを与えられるのだ

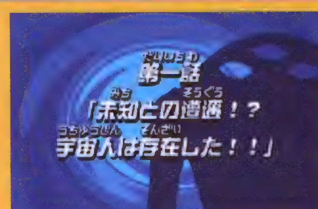
STORY 地球の平和を守るためエンライトナーに

主人公のアキオは、友邦町に住む平凡な小学生。だがある日、彼の学校の裏山に隕石が墜落。隕石を見にいったアキオは、宇宙なる意志「ユナイティ」に出会い、エンライトナーとして覚醒させられる。選ばれたものとして、地球を救うために…。

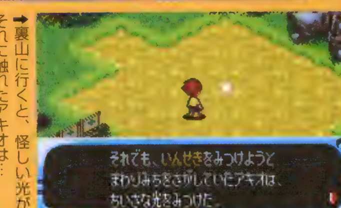
「宇宙なる意志」ユナイティ



↑気がつくと、アキオは不思議な空間にいた。目の前には、ユナイティが



←各話の最初には、こんなタイトル画面が。雰囲気満点



→裏山に行くと、怪しい光が。それに触れたアキオは…



←エンライトナーとなったアキオに、宇宙ロボットのウンモが仲間に。冒険の始まりだ！

学校法人ニンドリ学園

NINDORI GAKUEN

ニンドリャー 士農工商 編集者（昔の偉い順）

留守電に無言が何件も入ってると気持ち悪くないですか？　ましてや1件だけ知らん人から「斉藤です。また電話します」なんて入っててそのまま放置ってもっと嫌じゃないですか？　てなわけで次号まで「留守電に声を入れとく週間」決定（担当かややん）

●某日、なにげな～く辞典を引いてみたら…。「ゲームソフト…実用的な仕事の支援ではなく、遊ぶことを目的としたソフトウェア（中略）任天堂のファミコンなどのゲーム専用機で…」と書いてあった。つまりゲーム＝任天堂!?（ちょっと言いすぎ）ちなみに「ファミコン」も載ってマス。

【東京都／りーぜさん】

――おお、素晴らしいですな。毎コミに次ぐ任天堂ラブ出版社として認定。ちなみに大辞林とかも「ファミコン」があったりします。さすがは世界の任天堂っす。

●今まで学校にニンドリ読者が1人もいなかった僕ですが、最近友人Yが「今度ニンドリ読ませて」と言うようになりました。そのうち買ってくれるかなぁ。

【神奈川県／ぜろ☆ゼロさん】

――親友なら買ってくれるでしょう…。なんてね。今度は投稿のほうも誘ってちょ。

●最近のニンドリ学園はゴチャゴチャしていて、どこに何があるのかさっぱり分かりません。さては疲れてますね？

【愛媛県／エメットさん】

――ドキ！なななんで分かるの？　確かに原稿を書いてる間も、裸足になってたりするさ（ダルいんだもん）。で、各コーナーをいつもバラバラに置くのは、そのほうが飽きないかと思ってるから。突然新コーナーが始まったり、いつも何があるか分からないページにしたいんですよ。

●かややんさん、みんな「かかやん」って間違えてるんだし、もうソッチにしちゃっていいんじゃないですかねー。

【千葉県／カービィ大好きさん】

――えええい！　もう10年も使ってる名前を今さら変えられるかー!!　ちなみに編集部の中でも「かやや～ん」と呼ばれていたり。結構言いやすい言葉なのかも？

●もうすぐ高校受験とやらで、ゲーム禁止になっちまいました。でもニンドリは買う！　買いますとも！

【大阪府／中嶋麻子さん】

●受験生だけど気になるゲームとかはチェックしてまーす。母さん、こんな親不孝モノだけど許してね！

【鳥取県／たむさん】

●ニンテンドーブックのDVDを見てたら、『ゼルダ』とか『バイオ0』をスゲーやりたくなったけど、受験っちゅージャマな壁があるのでプレイするのは来年の2月くらいになりそうです。くやしー！

【千葉県／緑山田さん】

――もう秋なんだよねー。こんくらいになると、受験生はちょっとソワソワしてくるんだよねー。というわけで今からニンドリ学園は受験生応援キャンペーンを開始します。ってなんにも決めてないけど（思いつき発言）。とりあえず「受かれ～」と念を送っておきます。

今号の目標

スタフィーとアルフィーを間違えない

【埼玉県／ルイタロGCさん】



（北海道／キトウカナエさん）

任天堂って、聞かれるまでそーゆー（ゲーム本編に出てこない）設定は、誰かに聞かれるまで決めてないかもしれません



（福島県／ZENZO→さん）

ツナギは確かにガテン系ショップで売ってるけど…。バックルはお菓子作るときの、ステンレスの型とかどう？形違うか…

フォックスコミックをゲットできない人たちの魂の叫び

―「フォックスコミック」（Vol.75まで連載してたアレね）が小冊子になって配布された…ハズなんだけど、かなーり数が少なかったようでゲットできなかった人も大勢いたみたい…。その悲痛な思いの数々です。

●近所にゲームショップがなくてフォックスコミックが手に入りません。なんとかなりませんか？　泣きそう、マジで！

【京都府／しょぼたまさん】

●中植せんせのスタフォマンガ、見つかりません…。ニンドリで読めたからいいんですが…。

【大阪府／コルディケプスさん】

●コミックをもらおうとショップを2件行きましたが、両方とも「まだ届いてません」でした。どこが「ただ今配布中」なんですか？

【群馬県／青いミニドラさん】

―てな人も、数日後に届いたハガキでは…

●予想よりずっと小さいから最初分からなかった。喜びのあまり3冊も持って帰っちゃった。ふふふ。

【群馬県／青いミニドラさん】

―こらこらっ。他の人のことも考えて…。なんて。実は自分もゴッソリ取ってたりして…。だってだって読者プレゼント用にって頼まれたんだよう。文句はサオヘンに言ってよう。

●フォックスコミックの36ページのスリッピー、下アゴ（？）の色が修正されてるではないですか！

【兵庫県／カーBさん】

―そーなんです！　他にも細かく修正が入ってますよ。ペッピーの目の色とか。というわけで、すでにコミックは入手困難な様子（泣）。ゲットしたい人はしつこく探すか、今号の読者プレゼントに賭けましょう。



お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　フリートーク」係 まで

シリーズダジャレドリーム

ピチュー脱皮中（ピチュー）

【大阪府／コルティケプスさん】



上の絵は本人によるイメージ画です。か、カワイイけど気持ち悪い…。

今週の日直さん

名前：マツタケ・ピクちゃん
悩み：自分1人で黒板が消せないこと。
特徴：夏休みにかなり火に焼けたので香ばしい。他にもシイタケ、タケノコ・ピクちゃんがいる。

【和歌山県／時音ヒビキさん】



あぁ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●去年の秋、お皿に乗ったたくさんの甘栗を見て、「ゴロンの生首がいっぱい…」と思っちゃいました。

【奈良県／たまもごろごろさん】

●妹が全然テスト勉強をしないのでゲームを隠したのですが…。私もどこに隠したか忘れてしまいました。最低な姉っ。

【京都府／白鷺みかんさん】

●通学路で「トランセル不動産」という看板を発見！　でもよくみたら「セントラル不動産」でした…。

【三重県／日生統星さん】

●先日、学校の廊下で「ニンドリャー！」と叫んだら、数人がこっちを向きました。でもそれは「ニンドリ？」というのではなく「…バカ？」という視線でした…。

【東京都／カラメル☆キャラメルさん】

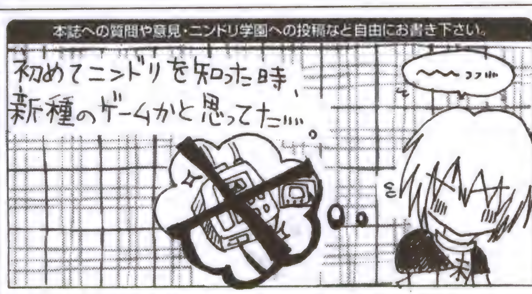
助けて！ゲーム救急隊

●『ファンタシースターオンライン』用のキーボードって、コントローラ付きのしかないんですか？

【福岡県／ミッチさん】

――そうなんです。ゲームキューブに接続できるキーボードは、今のところ1種類しかありません。でもでも、キーボードコントローラは、コントローラ部とキーボード部のコネクタが2つに分かれているんです。だから、1コンには普通のコントローラを、2コンにキーボードのコネクタだけを差せば、ミッチさんお望みのキャラ操作担当、キーボード担当という感じになって、2人で遊ぶこともできますよ。

一発！芸達者!!



なんでやねん（笑）。ちなみにFCはニューファミコンとしてショップで売ってますよん

（静岡県／未亜美さん）

正夢、アホ夢、私のドリーム

●ゼルダ姫が小雪さん、サリアが安達由美さんというドラマがテレビに映ってた。なかなかそれっぽかったけど、リンクがふざけんな！って顔だったので、夢で良かったなって思います。

【福岡県／東雲龍さん】

●愛しのマルス様が…。カエル入りアイスクリームを私に差し出してきました…。

【静岡県／プラスティックさん】

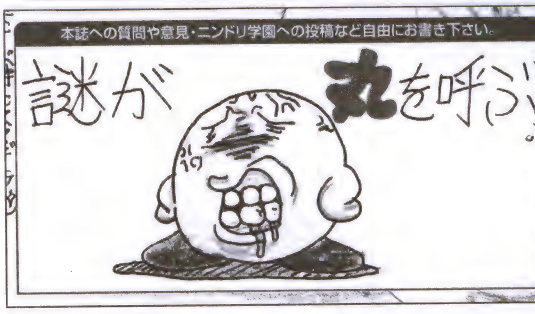
●夢で、フォックスが超女のコ好きになってた。道行く若いお姉さんを手あたりしだいにナンパ…。その後ペッピーにしぼられてました。夢でよかった（汗）。

【宮城県／ミミさん】

●『黄金の太陽』のジンをポケモンにして戦わせている夢を見た。そのジンが進化して、なぜかリセットさんになった。

【群馬県／魔の鳥さん】

一発！芸達者!!

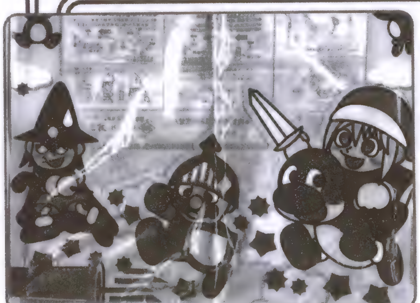


真ん中の丸いのが一番謎だっちゅーねん（笑）。特に歯ぐきの部分とかが

（北海道／旅人さん）

オラが村のお宝自慢

おらがむらのおたからじまん



Treasure No.30

花火の袋にどっかで見たキャラ

花火の袋なんですけど…。思いっきりマリオとリンクとヨッシーだと思うんですよーっ！

【沖縄県／せれれさん】

――わはははは。も一完全にマリオとリンクとヨッシーですな。ってなんで花火にこの絵なんだかも意味不明でグッド！

注意 お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（『RUNE』ぽいお姉さんとかね）も大歓迎ですよー。

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ マリオみたいな兄と ルイージみたいな弟、どっちが欲しい?

・マリオ兄・

●好きなだけ遊んでくれそう！

【千葉県／双原ちなつさん】

●自分と体型がよく似ているから（泣）。 【香川県／山口雄貴さん】

●兄というかマリオが欲しい！

【愛知県／久留宮弥生さん】

・番外・

●両方! どっちも好きだし〜。

【山梨県／郵便受けさん】

●どっちも嫌。オッサンだし。

【奈良県／空飛ぶドラミさん】

●妹が欲しい…。12人ほど…。

【大阪府／あきろと83さん】

・ルイージ弟・

●兄より性格良さそうだから。

【徳島県／遭パンさん】

●弟のわりにしっかりしてる。

【埼玉県／Y・Tさん】

●「ははは、ダメだなぁ、お前は」とナデナデできるから。

【千葉県／緑山田さん】

●むしろルイージみたいな兄。

【静岡県／マサラフィールドさん】

●マリオは飛び回って家を破壊しそう。 【E-mail／ウルトラさん】

●宿題とか押しつけてみたい。

【富山県／マリラブさん】

●部屋の掃除をさせる（笑）。

【滋賀県／マスターゼニガメさん】

—というわけで、すんごい大差がついてルイージみたいな弟が欲しい人、多かったです。いざ自分の近くにいる存在とゆーことになると、ルイージのほうが気兼ねなくつき合えそうなのかもしれませんね。では次々回のテーマは…

罰ゲームでコスプレ。チンクルとオヤマー博士どっちをやる?

Vol.80→11/7締め切り （新潟県／じんさんからのリクエスト）

です。究極の選択。大人も子供もおねーさんも、自分の姿を想像してみてちょ

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●間もなく2歳になる息子が「つぶよりCM」に大ハマリ。コントローラを持ちながら「ウォ〜！」と叫ぶので、思わず録画しちゃいました。

【宮城県／みつおかさん】

●私の姉さんは「ゲームで遊ぶのアンタだけやろ」と言って、新しいゲームにお金を払わない。でも、私が買ったゲームで姉さんが遊ばなかったゲームは今のところ1つもありません。…どうしたもんでしょうかねぇ。

【東京都／水影海月さん】

●母が『時のオカリナ』の大妖精サマを見て「誰がこんなキャラ考えたの!?」とキレていた。

【神奈川県／メロンさん】

●母はオレンジのゲームキューブを見て必ず「おいしそう」と言います。 【茨城県／カンテンさん】

●ウチのおとんはリセットさんのことを「恐い関西弁で喋りよる」って言っとるけど、ヤクザ並の関西弁使うあんたの方が恐いで。ホンマに。（前、セールスマンに去ねって言っとった）

【京都府／たいへさん】

編集部の質問箱

教えて！ニンドリさん

編集部のスタッフに聞きたいことがあったら、聞きたいスタッフの名前と質問を書いて送ってくださいね！

Question カタンのお店

『カタン』がとてつもなく欲しいんですが、どこにも売ってません（泣）。どこに売ってるんですか?

【京都府／ゆきざくらさん】

A ウチの近所のツタヤにはいつも『カタン』が積まれてるんですが…。近くにツタヤがない、という人も多いんでしょうね。さて取り扱い店なんですが、『カタン』のホームページ（http://www.catan.jp/）で調べることができます。京都で言うと、ジャパンというお店（いくつもあるみたい）でも扱っているみたい。チェックしてみてね。

Question ゲーム画面の録画

『どう森+』の画面を録画する方法が分かりません！

【滋賀県／羽織アルジさん】

A いつもTVに差してるGCのAVケーブルを抜いて、ビデオの入力端子（白赤黄とかのやつ）に繋いでね。ビデオの入力切替えを調整すれば、ビデオのチャンネルにゲームが映るハズ。それで録画できますー。

Question どうしろと…

会社が忙しいです。なんとかして！ 【三重県／プリン3号機さん】

A 編集部には3日間会社にカンズメな人もいるんだと思って励まされてください。

ちょっと気になる、こんなコト

●『フォックスADV』のフォックス、やけにホッペがぷくぷくしてカワイくなってる。もしかして…太った?

【群馬県／青いミニドラさん】

●『ゼルダGC』のチンクルって、やけにリンクと仲良くないですか? なにがあったのリンク!? …でも、最近チンクルが愛らしく見えてきました。

【埼玉県／海馬鳴波さん】

●なぜ『どうぶつの森+』の主人公って、帽子を外してくれないんですかね〜。住人も遠慮するし。 【秋田県／羽鳥さん】

●『ブラックマトリクス ゼロ』で、力の酒というアイテムがある。カイン16歳、スティ16歳、リリス10歳…。未成年が飲んでいいのか? ってゆーか戦闘中に飲むな〜！

【東京都／なっぴーさん】

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキ裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の7日ごろです。だいぶアバウトだけどね。

シリーズダジャレドリーム ゼルダの伝説 ルージュラの仮面 【東京都／炎と緑の姉さん】



小さいけど上の絵もイメージ絵です。それは怖いよ！

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

『フォックスADV』、もうクリアしちゃったとゆー人もけっこういるみたい。かくゆう私（かややん）も3日くらいブッ通しで遊んだらクリアしちった。てへ。クリア直前でトリッキーとボール遊びばっかりしていたのは、ここだけのヒミツです。

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲーム名とハード名、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を書くのも忘れずにね！

GBA トマトアドベンチャー

トマト嫌いな人へ

【静岡県／ラム若さん】

トマト嫌いな方で、『トマトアドベンチャー』を持っている人はいるでしょうか？　私はかなりのトマト嫌いです。しかし、このゲームはプレイ済み。しかもハマった！

このゲームは、タイトルに「トマト」がついているからといって嫌うのはイカンです。絶対に気に入るはず。なぜなら、主人公が大のトマト嫌いだからです。プレイヤーと気の合う主人公。いいじゃないですか。そして、さらわれたヒロイン的な女のコ。このコもトマト嫌いなのです。気の合う仲間同士、がぜんやる気が入ります(そうかしら)。

で、主人公はトマト嫌いですが、途中トマトジュースをがぶ飲みしているときがあります。それがまぁ、美味しそうに飲むこと飲むこと！　そのときは本当にトマトジュースが旨そうに見えましたね。というか、実際ゲーム中にトマトはなかなか出てきません。はじめのほうと終わりのほうに出てくるくらい。トマトだけじゃなく、いろいろ旨そうなものが出てきます。チョコの下水道とか！マヨネーズ温泉とか！ケーキの壁とか！グミとかミルクとかプリンとか…。腹減ってきたなぁ。

甘いものだけじゃないしね。ゲームとしてもとてもイージー。誰でもラクラクプレイできます。そしてなんといっても、イベントが楽しいのさ。結論を言っちゃうと、このゲームは誰にでもオススメできますが、特にトマト嫌いにオススメします。気の合う主人公と冒険しましょう。

GC スターフォックスアドベンチャー

「解く」事の楽しさ

【千葉県／いがいがさん】

発売前…このゲームはゼルダタイプのものだと聞いて、楽しみ以上に不安がありました…。『時のオカリナ』の時、あまりの難しさに初回から自力クリアを諦め、攻略本に頼り…。なにをやるにも作業と化してしまい…ゲームのボリュームにオイラの体力が追い付かず、あまり楽しめなかった痛い経験があったから。

『スタアド』も最初は見事につまづいた。鉱山の最初の鍵取るのに1時間以上さまよった事もあった。けれども、戦闘のテンポが良かったからなんとか進められた。戦闘で色々なキーを使うのが苦手、だから殆ど1つのキーだけを叩くシューティングが好きなのだが…。そんなオイラがすんなり受け入れる事が出来たシステムは、変わった意味でのシューティングだったのかも知れない。

もうひとつ続けられた理由は、『時オカ』と違って、足で歩いてマップを覚える事が出来たから。あのフィールドを「狭い」と言う人はいるかも知れない。けれど、広すぎてどこに何があるか分からないフィールドはオイラの場合、歩く気すら起こらない。

そして…ある部屋で3時間近く行き詰まった時…。その部屋で、ある仕掛けの因果関係が分かった時…思わずガッツポーズを取っている自分がいた…。初めてだった。強力な敵を倒してガッツポーズを取る事はあっても、自力で謎を解いてガッツポーズを取ったのは。本当に嬉しかったのだ…その事が。そんな思いをしたのは本当に初めてだった。

以来、渡れそうで渡れない場所があっても「何故飛び越えられないんだよ!!」ではなく「迂回路がどこかにあるんだな」と考える事が出来るようになっていた。今まで分からなかった3Dアドベンチャーの遊び方が分かるようになっていた。自力で謎を解く事の楽しさを。

そして生まれて初めて、そのジャンルを自力だけでクリアした。友人にも本にもネットも頼らずに、本当に自力で。今は2周目を早速やっている。謎解きに手一杯だったから、どんな話だったかを改めて確認する為に。3Dアドベンチャーの楽しさを教えてくれたこのゲームには、本当に感謝したい気持ちでいっぱいです。

追伸。ペッピーさんとすりぴっちへ、通信入れまくりの駄目リーダーでごめんよ(苦笑)。君達のヒントのお陰で、なんとかクリア出来たよ。サンキュー♪

一言インプレッション

●『フォックス64』で遊んだ後、外で多数の鳥がお空を飛んでいるのを発見。気づけば手が勝手にコントローラの構えをとっていました。

【愛知県／ときつゆかりえさん】

●『フォックスADV』のリアルな体毛を見ると、ノミを探したくなります。

【広島県／ファル夫さん】

●スタフィーを星の国から落としたのは私です。なんとなくカブってたから。（カービィ）

【茨城県／エルメスさん】

●「GCの『バイオ』が欲しい」と言ったら、兄貴が「お前みたいなガキがやったら夜中にトイレ行けなくなるだろ」と言われた。…私中2ですよ（怒）。

【千葉県／柚子さん】

川柳インプレッション

「ファイアーエムブレム 封印の剣」

●ロイくんの 渡る世間は 美女ばかり

ヒキョーだぞ。幸運が高いのは女運が高いというが…。

【愛知県／メタルルイージさん】

―というわけで、前回募集した「旅立つレアに送る言葉」、ボチボチ届いてます。次号ではちょっと紹介できそうです。それから、その次のお題も募集しちゃいますね。

GCって子供向けハードなの？

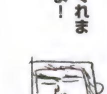
世間のヘンケン（？）でこんなレッテルを張られてるGCですが、じゃーもうすぐ30歳のオレは子供なのかと。子供向けゲームと大人向けゲームの違いってなんなのよとか、ちょっとツッ込んだ話をみんなとしたいと思います。マジに待ってますよー。

シリーズダジャレドリーム

エターナルダークネス 招かれたゴルゴ13

【新潟県／大岩ユウシさん】

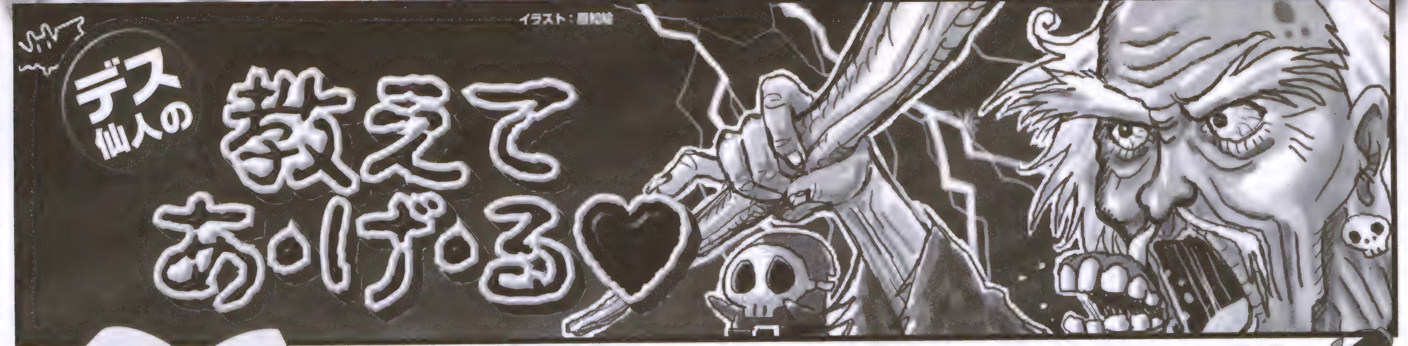
というわけで彼もイラストを書いてくれました。…って四角かよ！キューブかよ！



お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

デス仙人の教えてあ・げ・る♥



第29講 この見出し毎回悩むのじゃの巻

インターネットで「～の秋」というキーワードを検索すると、約44万件ヒットしました。「ふたりの秋」。ほほう、なかなか。「人生の秋」。むむう。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって社長だし。

Q **『ポケモン』のミュウや、『スマブラDX』のフィギュア、『どうぶつの森＋』の家具など、普通のプレイでは手にい入らないデータがありますが、これらのデータはイベント用としてあらかじめソフトの中に仕込まれているのですか？**

（福岡県／しそごま）

ROMカセットにしろGC-ROMにしろ、ROMと名のつくモノにはそれ以上データを書き込むことはできん。「リードオンリーメモリ」で「ROM」、つまり読み出し専用なのじゃ。もしデータを追加するなら、バックアップRAMやメモリーカードに、ということになるが、質問のようなデータはソフトの中に初めから仕込まれているものじゃ。キャラクターデータや高度なグラフィックデータはちょいと容量がデカいので、メモリーカードなどには収まりきらんのじゃよ。『どうぶつの森＋』の村メロやオリジナルデザインみたいな簡単なデータなら問題ないんじゃけども。今後、数10MB級の容量の大きな記憶メディアが登場すれば、『スマブラDX』のフィギュアに「ネコ目リンク」を追加するといったことも可能になるかもしれんな。そんな使い方をするには、メモリーカード251でも、まだまだ容量が足りんようです。

Q **『PSO』について教えてください。セガへはどうやって料金を払うのですか？　ウェブマネーって？**

（宮城県／ほげ）

PSOの利用料金は、クレジットカードかウェブマネーを使い、GCの画面上で「ハンターズライセンス」というものを購入して支払うことになる。クレジットカードの説明はいらんよな。ウェブマネーとは、インターネット上で使用できる電子通貨のことじゃ。『PSO』の利用料金だけでなく、オンラインでの色々な買い物にも使うことができる。ウェブマネーの入手方法にもいろいろあるが、簡単なのはコンビニやゲームショップ、パソコンショップなどで「ウェブマネーカード」を買う方法じゃろう。カード裏面のスクラッチを削ると16桁の英数字が出てくるんじゃが、これを画面上で入力することで代金を支払うのじゃ。

Q **GCを改造して、電池で動く「携帯GC」なんてものを作っているのですが、できますか。**

（愛媛県／代々電気男3代目）

いつだったか、テレビで路面電車を乾電池で動かしておったのを思い出したぞ。12Vの直流電源さえ供給してやれば、GC本体は改造せんでも動くはずじゃ。乾電池1本は1.5Vじゃから、8本直列に繋げばいい計算じゃな。でも、もし本当にやって、GCがぶっ壊れても、わし知りませんよ。電池がなくなってくると、GC-ROMからデータが読み出せなかったり、ちゃんとセーブできなかったりしそうじゃな。環境にもやさしくないし、やめとけ。な？ちなみに任天堂非公認商品じゃが、充電できるGC携帯用バッテリーがすでに発売されておるぞ。

はみだしデス仙人

Q イラストを投稿してるのですがなかなか載りません。（栃木県／三月撫草）

A 昔「ガバ○」（何？）を荒稼ぎした経験から言うと、ネタ選びやセンスも結構重要かも。たまに変化球も混ぜてみては？

デス仙人の人生万華鏡（仮）

●僕は人に気を遣いすぎます。自分に自信が無いからでしょうか？　この性格を何とかしたいと思っています。　（和歌山県／SLYMER）

傍若無人な輩より、わしはそんなキミが好きです。性格を変える必要は無いんじゃん？　「僕はイイヤツだ」と自信を持ったらどうじゃ。

●活字中毒です。助けてください。

（鹿児島県／ジェームズ・ダーク）

わしも活字があるとつい目で追ってしまうな。字がびっしりの幸福を呼ぶ怪グッズの広告とかな。経験から言うと、救いようがないぞ。

●またおこずかいをへらされてしまいました。

（岡山県／木山竜太郎）

77号のキミか。不憫じゃのう。お母さん、現代っ子は物入りなのじゃ。お手伝いするから値上げして。

●オレはアライブ仙人だ！

（神奈川県／バットマン）

誰？　わしはデス仙人じゃ！

では今回もドクターペッパー。

●家族の中で自分だけがウマイと思った。　（茨城県／ニューヴェス）

おお、選ばれし者よ。

●「ヒカルの碁」のヒカル君もDPを愛飲してるらしいです。イラスト集参照。　（静岡県／山本夏美）

わしとヒカル君は仲間じゃな。

●激マズ。しかし翌日便秘が治った。

（香川県／山口雄貴）

変なもの食ったんじゃん？　もちろんドクターペッパーではなく。

●家族ぐるみで試飲。結論、缶づめの汁味。　（岐阜県／蒼碧ユウキ）

ドクターペッパーで一家団らん。

●DP、もの凄く美味しいじゃないですか!!　（岩手県／CODE:422）

近所で買えない場合は、インターネットで通販という手も。

●うちの県にもあった！　友人2人に飲ませたら、1名即脱落。「もう二度と飲みたくない！」だそうで。

（島根県／風見鶏）

みんなに好かれない飲み物だからこそ、余計に愛着もわくというものじゃのう。ではまた次号。

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　デス仙人の教えてあげる」係 まで

と、なわけで、このコーナーはファミコン購入と同時に買ったソフトが「ベースボール」の、かややんがお届けしています。トートツですが、今回から「部」「同好会」という分け方をやめにしました。理由は、どのカテゴリも投稿量がすんごいこと。それから、部になった回でもイラストには「同好会」って書いちゃってある場合があること。ってなわけです。

ゲームソフトファンクラブ

-You are my Sunshine!-

今回のハガキはめちゃ多かった！ なので、できるだけ沢山載っけてみました。ぎゅ。

ファイアーエムブレム部

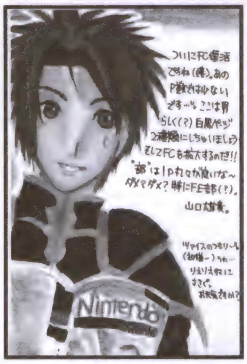
ベラボーに競争率が激しいんですよ、この部。なのでスペース増に踏み切ったわけですが、これでも採用率は他のコーナーと同じくらい。すごいなぁ…。あ、「封印」は今やります（汗っ）



（千葉県／高坂裕子さん）あれは担当の方が大の『紋章』好きだそうで、だからあの出来になったんでしょうね



（栃木県／濵口なつめさん）うむ。SFCだけじゃなくてFCも！『外伝』はファンが多いことだし



（香川県／山口雄貴さん）一応、次号から4ページにしよーかと思っとります。予定は未定なんですが…





（滋賀県／風世りょうさん）声入りとかもいいけどシステムだよねやっぱ

（大阪府／まーちんさん）チャドとルゥ、レイですね（予習してますとも）



（神奈川県／ヤユ代さん）説得と言いましょう、説得と（笑）。「トラキア」でも言ってたの？



（東京都／りーぜさん）なるほどー。支援したときの会話とか、ちょっと面白そう…（興味しんしん）



（静岡県／香瀬さん）他の攻略本はよく知らないが、毎コミの攻略本はそんなことないっすよ（宣伝）



（東京都／ブルさん）そりゃ、夜明けったら眠いもんだわね。ってマーカスのスキをついてアクビしてる顔がグー

マリオファミリー部

「サンシャイン」のぬいぐるみ（マリオとヨッシー）を、三英貿易さんが年末発売目指して制作中だって！



（千葉県／双原ちなつさん）おめでとう！ 青コインは大変だよね…。全部の場所に水まいてみたり…



（山梨県／Q丸さん）きれいなタッチですね。隠れポンプ好きはけっこういそうな予感。ポンプ部作る？



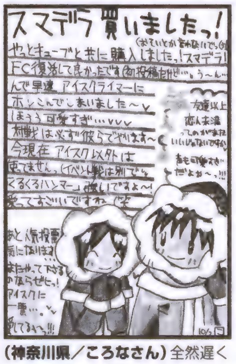
（神奈川県／剣樹勇騎さん）今回は載りました（笑）。前にポシャった文通コーナーをこんな形で、っていいかも



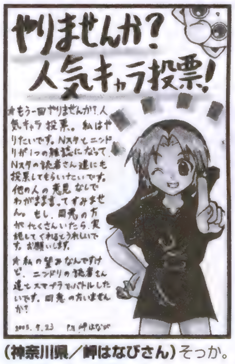
（東京都／神無あずささん）やはり3D酔いはまだありますか…。酔わないコツはカメラ移動時の心構え！

スマブラ部DX

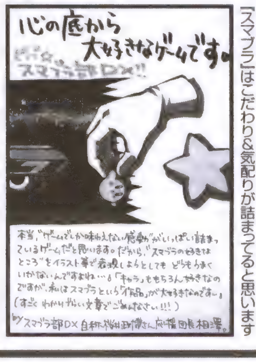
「フォックスADV」を遊んだ後に「スマブラDX」のフォックスを見ると、どうもなにか物足りない。はっ！ ひょっとしてふさふさ感…？ どんどん目が欲張りになるなぁ。



（神奈川県／ころなさん）全然遅くないですよー。桜井さんは、かわいいキャラを作るのが上手いよね



（神奈川県／岬はなびさん）そっか。それじゃあ、やりましょっか！ とりあえずこっそり…。次にドバっと



（埼玉県／相澤ともねさん）どんどん自称してして（笑）。『スマブラ』はこだわり＆気配りが詰まってると思います



（大阪府／桃姫ユリさん）ずっとこんな感じだと美なんですが、いざ戦うとビビるくらいの迫力に…

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

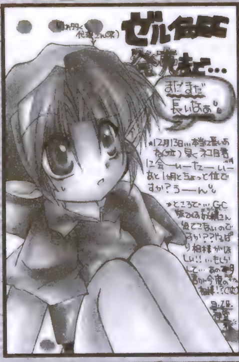
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

ゼルダの伝説 部

サブタイトル決定〜ぱちぱち!! てなわけで、あと50回くらい寝たら発売日ですよ!(長い…)



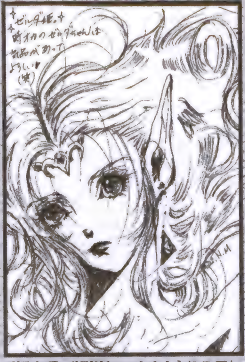
(岐阜県/かよこさん)ハガキ到着時にちょっと汚れちゃってたのが残念でした。今度のリンクは目が命だね



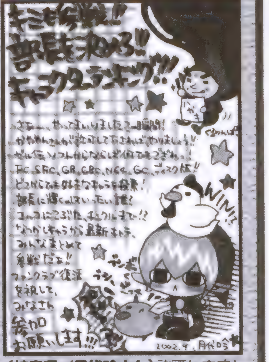
(大阪府/神堂雅さん)なんかねー、石と話してるシーンはあります。通信機のように使うみたいですよ



(大分県/原友希さん)とゆーわけで『風のタクト』ですね。指揮者姿のリンクが見られるのかな



(栃木県/緑川なつめさん)あの目に見つめられたらドキドキしちゃいそうです。カリスマってゆーんでしょか



(岐阜県/月代吟さん)許可します! コッコでもインパでもマラソンマンでもライクライクでもOKなんだね!?

スターフォックス 部

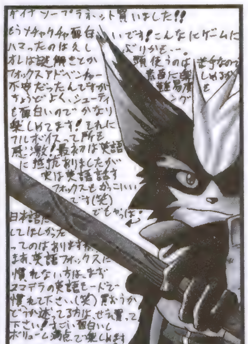
クリアしました『フォックスADV』。最初にスティックが見つからなかったりもしたけど(笑)あのラストは良かったですな(多くは語らず)。



(栃木県/夢之助さん)色っぽいすよー彼女。フォックスが初めて対面するシーンのBGMも最高なんです



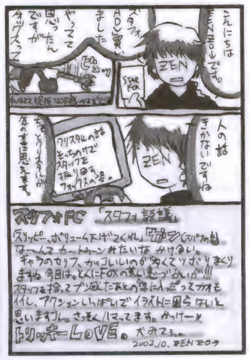
(北海道/拳隆美さん)アイテムGETポーズの喜びようは海外ちっくだよねー。片手ガッツポーズも好き



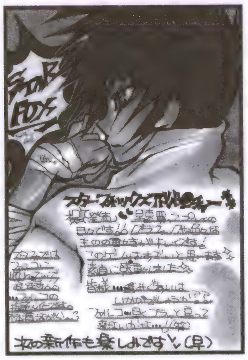
(千葉県/畑さん)タイトルの通り本当にADVでしたね。フルボイスは大変なんですよー(インタビュー参照)



(栃木県/コーディエさん)わはは、あれ楽しいよね。トリッキーも大はしゃぎだし。あれはトリッキーの体が…



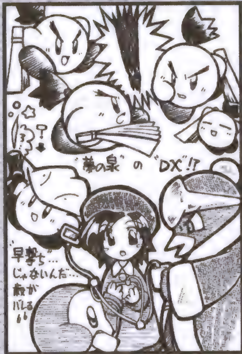
(福島県/ZENZO→さん)確かに話聞いてねぇ…。『フォックス64』の好青年な印象が変わったような…。



(神奈川県/霧島瑞樹さん)擬人化ファルコだそうです。『ADV』ラストまで遊んでくださいねっ

星のカービィ 部

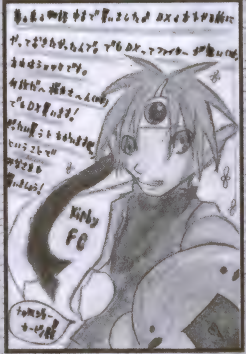
今回の紹介ページで公開されたミニゲーム2本はどうだったかな? 「ボンバーラリー」のカービィ、ちと芸達者っぽいよ。



(岡山県/あさひさん)「ほっぺがチョンチョンなのは桜井様のカービィを意識してるから」なんだそうです

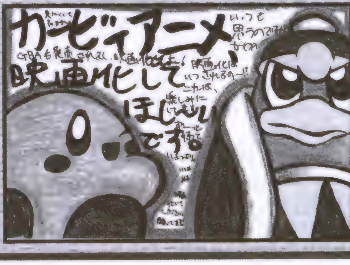


(東京都/ゴルドーさん)『スパデラ』はホントデラックスでしたねぇ。今度は、どうデラックスなんでしょ?



(奈良県/チックさん)タイトル画面前の絵描き歌も、あるかどうか心配です。アニメ版があるからなぁ

FC『夢(ゆめ)の泉(いずみ)の物語(ものがたり)』では画面(がめん)下(した)に表示(ひょうじ)されるステータスが好(す)きでした。ダメージを受(う)けたときに「いて!」とかいう表示になったりして。GBAでは、どうやらなさそうなんですね(泣)。

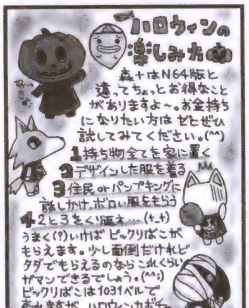


(神奈川県/うめ吉さん)アニメの監督は映画『ルパン』の監督もした人なので、カービィ長編はぜひ見たい!

どうぶつの森 部



(千葉県/犬飼鈴助さん)郵送でお出かけしてますか! すごい…。『PSO』もハロウィンとかにはオンラインでイベントがあるらしいんですよ。うらやましいなぁ



(愛知県/緑雨まさきさん)デザインした服を着るのは、普通の服がなくならないように、ですね。ビックリばこも、1つは持って置きたいかもしれません

もうすぐハロウィンですねー♪ アメはたくさん用意していますか? ボロい服になっちゃうのが嫌だったら、買い込んでおいて当日に備えましょうね〜。

SLG下手が『ファイアーエムブレム』を楽しく遊べる方法は?という質問に、たくさんお答えを頂きました。大阪府/皐月桜さんは「『聖戦の系譜』、マップは広大ですが難易度は低いです♪」イラストの雰囲気だけで難しそう、と思ってたんですが違うんですねっ。「コミックや小説で世界観やストーリーを好きになればバッチリ!」というのは山形県/みずきさん。昔「ふぁんデラ」読んでたからそーゆーの好きかも。

●複数の部に投稿してもいいんですか？（愛知県／Ms.ホワイトディさん）もちろんオッケーですよー。でも、同じ人の投稿はなるべく1、多くても2通までしか採用しないようにしています。できるだけ、たくさんの人から採用したいからね。…時々、涙を飲んでボツにしちゃうこともあったりします。そんなときは次号に回す、なんてこともあったりします。

MOTHER部

「マザー2」は、秋葉原の大きなお店なんかではまだ新品売ってますね。読プレにしようかな…。



（静岡県／霜月祥さん）「マザー」って数あるRPGの中でも似ているものがないのがスゴイと思います



（埼玉県／さださん）直訴、とか署名とか、いろいろ復活案もらいました。ありがとう。ここのハガキも積みますか



（埼玉県／雪樹こんさん）あれほどゲーム開始前に悩むのも珍しいよね。名前とか好きな食べ物とか…



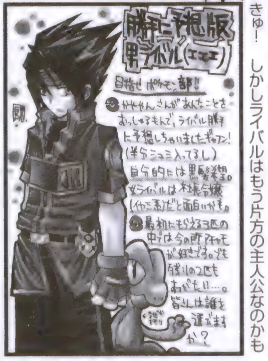
（北海道／夜月朝日さん）やはり「スマブラ」の影響はすごい！ 今度はネスをラヴになった一番の理由も教えてね



（静岡県／アルテミスさん）確かに…。だいぶ頭の記憶がなくなってるかも。ゲップーは忘れないけど（笑）

ポケモン部

ライバルって、ひょっとしたら今回は選ばなかった主人公キャラになるのかも。それから2つの組織も発表されましたね。感想待ってます！



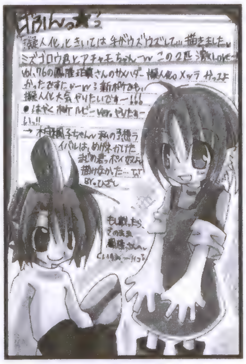
（静岡県／鳳陵珀眞さん）さっそくのリアクションさんきゅ！ しかしライバルはもう片方の主人公なのかも



（埼玉県／まるきのこさん）「かわいさ」とか、戦闘とは関係のない特徴はどうやって育てるんだろう…



（愛知県／猫月姫りとるさん）76号で公開された新ポケモンのアチャモが人気爆発。投稿めちゃ多かったです



（静岡県／ひざしさん）で、さっそく新ポケモンも擬人化してくれました。ミズゴロウの頭がイカス！

黄金の太陽部

まだかまだかと待ちわびてるんですが、なかなか出ませんねぇ、サウンドトラック。作曲者の桜庭統さん、他のゲームも担当してそうで、だいぶ忙しそうだし…。というわけで、気長に待ってみることにしましょう。きっと全曲生演奏バージョンとかで登場するハズです（勝手に決定）。



（岐阜県／梅グミさん）前作からデータを引き継いだ人が見られる特権ですね。ウルムチは可哀想だよなぁ



（群馬県／桜星きらりさん）GCで高橋Bros.のRPG、見てみたい〜！ 『ゴルフ』の後に期待しましょー！



（宮城県／あるみ28号さん）召還で登場する人（人かなぁ？）は、けっこうカワイかったりしますよね

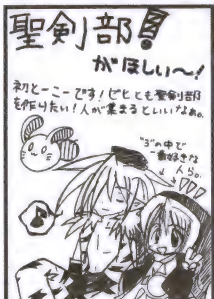


（和歌山県／早乙女らいむさん）「封印」はもうクリアできた？ クリアデータがあると「時代」めちゃ面白いよ



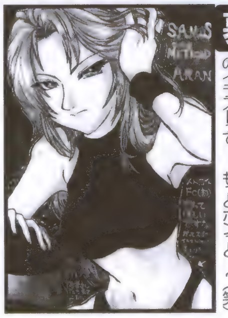
（群馬県／いたろーさん）「封印」で敵だった人たちですねー。この時はまさかガルシアが主人公になるとは…

募



（福岡県／オカチェリーナさん）来年夏が来る前に旧作を語りましょう〜

募



（東京都／松任谷ヒカルさん）凄いサムスのイラストって…。もとボンっと…？（笑）

サードパーティ応援団

よく考えてみたらここの部は全部任天堂のゲームなんですね。というわけで、サードパーティでまとめてみました。応援したいゲームがあったらこっちのよろしくね。



（秋田県／HENさん）前作よりも遊びやすくなった名作ですよね。最初のヴァイオリン曲が好き



（岡山県／あさひさん）ごめん！「もののけ」「でろでろ」が頭で一緒になってました



（福岡県／木守楓子さん）野菜の成長が早いのはきっと品種改良のたまものです（適当言うな）

今後の〆切り情報
Vol.80（11/21発売）→11月7日必着
Vol.81（12/6発売）→11月21日必着

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊 Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内のイベントや海外ニュースサイトを巡るネットワーカー。海外のゲーム事情に詳しく、「トニーホーク」などの海外ゲームにも精通している。

任天堂とレアの関係Then&Now

前回のお約束通り、今回もレアの買収問題についてお話しましょう。今一度、事実関係をおさらいしておくと、任天堂はこれまで所有していたレアの株式49%を手放し、マイクロソフトが同社を買収し、傘下におさめたということです。これによって、レアは今後マイクロソフト（Xbox）向けのゲーム開発に専念することになります。

●

この一連の動きについては、さまざまな見方があると思いますが、中でも任天堂やレアのファンの皆さんは複雑な心境というのが本当のところでしょう。誤解しないでいただきたいのは、無理矢理マイクロソフトがレアを買収したというのではなく、あくまで任天堂も同意の上でのことなのです。NOAのピーター・マクドゥーガル（セールス&マーケティング担当上級副社長）氏のいうように、任天堂がさらに株を買い増しし、レアを買収することも可能であったにも関わらず、あえてそれをせずに、ライバルのマイクロソフトに同社を買収する機会を与えたのです。かつてはゲーム作りに関する哲学を共有しているとさえ思われていた任天堂とレアの間に何があったのでしょうか？

●

ここで今一度、レアについて振り返ってみましょう。レアは、イギリスはウォリックシャー州トワイクロスの片田舎でクリスとティムのスタンパー兄弟によって1985年に設立されました。それまでにアーケードやPCゲームに携わってきた2人は、当時アメリカで発売されたばかりのNES（ファミコン）に可能性を感じ、自らアメリカに渡ってNOAに技術デモを披露。その実力を認められ、晴れて開発会社となります。その後60本ほどのゲームを開発。その後もスーパーファミコンにゲームを供給していきました。そんな中で第2の転機として、当時は高価だった最先端の開発機材を導入し、基礎研究に勤しんだ結果、任天堂の信頼を得て『スーパードンキーコング』を生み出しています。この成功によって、任天堂はレアへの出資を決意し、1995年に同社の株式の25%を取得しています。

●

任天堂にとって、海外の開発会社への投資は初めてのことでした。この様な経緯から、その後もレアは任天堂ハード向けにさまざまなゲームを供給、中でもN64には「ドリームチーム」の一員として、革新的なゲームを作り続けました。特に『ゴールデンアイ』は世界中で800万本以上を売り上げ、『バンジョーとカズーイの大冒険』では、宮本氏をして「『マリオ64-2』にしたいくらい」と言わしめたほどの完成度でした。N64の「不遇の時代」をご存じの方は、レアのゲームにどれほど救われたことか、ご記憶のことでしょう。その轍を踏まないため、N64の後半から、任天堂はそれまでの過ちを見直し「次」に備えてきました。N64の「失敗」の中でもよくいわれたのが外部の開発会社に対するサポートの薄さでした。そのためハドソンと共同出資で「招布」を設立、N64向けゲームの開発サポートに当たらせます。（本年7月に同社は役目を終えて解散）。またそれと同時に、外部の開発会社だけでなく、レアのような、俗に言う「セカンドパーティ」も重要だと認識するようになったのでしょう。それを裏付けるように海外の開発会社に対しても積極的に投資を進めています。その例が、『NBAコートサイド』のレフトフィールドや『エターナルダークネス』のシリコンナイツです。そして、既存の会社に出資するだけでなく、国外ではレトロスタジオを立ち上げ（現在は100%出資の完全子会社）、国内でも各社と共同でNDキューブ、モバイル21、ブラウニーブラウンなど、続々と新会社を設立しています。

●

このように積極的な展開をしてきたものの、その成果は必ずしも思ったとおりに上がっているとはいえないようです。その例として、任天堂はレフトフィールドとの資本関係を打ち切っています。同社が開発していた『1080°』の新作は、現在NOA傘下の開発会社で『ウェーブレース ブルーストーム』の開発元、NST（ニンテンドウ・ソフトウェア・テクノロジー）が開発中だといわれています。そして今年に入り、任天堂は『スターフォックス』をナムコ、『F-ZERO』をアミューズメントビジョンに委託することを発表しています。GBA向けの『ゼルダ』を開発中のカプコンとあわせ、国内の有力な開発会社と多くの協力関係にあることがおわかりかと思います。

●

このように、任天堂とその協力会社の顔ぶれは時と共に、それも非常に短い間にも変わっていくものなのです。おもしろいゲーム、世界中で大ヒットするゲームを作るには、膨大なエネルギーが必要です。その力を効率よく配分するために、さまざまな会社と協力を進めていく中で、残念ながら、レアの占める役割が小さくなってしまった、というのが今回の真相だと私は考えています。そしてマイクロソフトがレアを買収したのも、自社のゲーム機向けに独占供給するゲームが欲しいからにほかなりません。自社に強力な開発スタジオを持たないマイクロソフにとって、レアほどの知名度と実績を持つ開発会社は、まさにのどから手がでるほど欲しい存在だったでしょう。事実マイクロソフトが今回用意した金額は400億円を超えていて、過去の同規模の買収例を見ても破格といわれています。

●

今回の買収によって、GC向けのレアのゲームは『スターフォックスADV』が最後となるでしょう。それでも、私が初めて『バンジョー』を遊んだときの驚きや、『ゴールデンアイ』を遊んだときのドキドキ感を忘れることは決して無いでしょう。レアの皆さんには、新しい舞台で、新たな気持ちで開発に取り組んで欲しいと思います。きっとまた、新しい驚きを我々に届けてくれることでしょう。

大渕さんのレアに関する見識は以上です。次号では読者のレアに関する意見を特集する予定。

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 NDアラウンドザワールド」係 まで

姫川明(H・N)のゲーム風景論

最終回





姫川先生は次号よりちょっとお休みになります。新コーナーでは読者のイラストやお手紙を紹介する予定なのでドシドシ送ってね!

お便りのあて先は　姫川明先生へのお手紙は、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「姫川明 ゲームの美術部」係まで

来年に向けて大きなプロジェクトが始動しそう(?)な中村さん。今回はお手紙特集ですよ～

ゲーム Game Music ミュージック Forum フォーラム

by 中村方俊 Nakamura Masatoshi

『ドクターマリオ』のレベル20-HIを久々にクリアー！ ウイルスがUFOにさらわれて行くエンディングに、改めて感動しました。

たくさんのお手紙ありがとう！ 今回はみんなのご意見特集です

●ゲームミュージックフォーラム、いつも楽しみに見ています。イキナリですが、SFC『スターオーシャン』とGBA『黄金の太陽』のCDって出てるんですか？教えてください。PS.「ファミコンミュージックVOL.1」「VOL.2」両方買いました。「VOL.3」では『ファミ探I&II』『遊々記』『クルクルランド』『ワリオの森』『パンチアウト』『ジョイメカファイト』とか入っているといいなぁ。

（北海道／ラティさん）

『スターオーシャン』『黄金の太陽』共に作曲家、桜庭統氏の作品ですね！ 現在『黄金の太陽』はCD化されていませんが『スターオーシャン』はアレンジバージョンとボイス集が収録されたCD「スターオーシャン　パーフェクト・サウンドコレクション」(品番:SRCL-3686～7)が発売されています！　オリジナル音源が入っていないのが残念ですが、アレンジメドレーがとても良いのでぜひ探して聴いてみて下さい！ラティさんの「ファミコンミュージックVOL.3」案、マニアックで良いですね！『遊々記』に関しては現在廃盤にこそなっていますが、オリジナル音源が収録されたCDが出ているので、これまた中古CDショップなどで探してみてくださいね。



←「組曲・遊遊記」。1990年に日本コロムビアからリリース。品番CA-4634



（神奈川県／さっぽさん）「癒し系」まさにその言葉がぴったりな絵ですね♪ リンクのうっとり感が最高です！

●昔、友人の家で「FF6」をやった時にボス戦の音楽と世界崩壊前のフィールド音楽がすげー気に入って、頭の中で何度も何度もその曲が鳴っていた事があります。まぁそんなわけなんですけど『FF6』のサントラは発売されているのでしょうか？

（千葉県／緑山田さん）

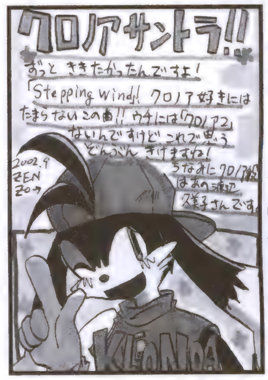
サントラは発売されていますよ♪ CDの情報はこちら→「ファイナルファンタジーVI／オリジナル・サウンド・ヴァージョン」(品番:PSCN-5001～3)。『FF6』は「クランド・フィナーレ」っていうオーケストラアレンジのCDが発売されていて、オペラアレンジが泣かせます！良かったらそちらもぜひ聴いてみて下さいね！

●『星のカービィ』や『マザー』『ファイアーエムブレム』などのCDが無い！無い！無い！無い！（エコー）『聖戦の系譜』はあったが、あの『紋章の謎』が無い！もしかして、これらのCDは発売されていないのですか？あと、私は『ファイヤーエムブレム』や『星のカービィ』のメインテーマを演奏したいのですが楽譜なんて売ってませんか？

（愛媛県／キントト様さん）

『紋章の謎』のオリジナルサントラは『聖戦の系譜』とのカップリングで、「ファイアーエムブレム　ザ・ベストVOL.2」(品番:PSCN-5060~1)に収録されています。現在でも大きなCDショップで見かけるのでぜひお店で注文してみてくださいね。ちなみに、「～ザ・ベストVOL.1」(品番:PSCN-5058~9)の方には、ファミコン版『暗黒竜と光の剣』と『外伝』が収録されています。最近ではGBA版「ファイアーエムブレム　～封印の剣～オリジナル・サウンドトラック」(品番:TOCT-24827)も発売されましたね！こちらにはあのおなじみのCMソングも収録されています。『星のカービィ』や『マザー』のサントラについてですが、CD化はされているのですが既に廃盤のものが多く、現在入手困難になっているようです。新譜のCDを置いてあるお店よりも、こまめに中古CDショップなどを回って探すのが一番かもしれませんね。CDの情報はこちら→「マザー」(品番:32DH-5285)、「星のカービィ～夢の泉の物語」(品番:SRCL-2959)。また、楽譜についてですが『ファイアーエムブレム』のみ情報があったのでご紹介いたします→「楽しいバイエル併用ファイアーエムブレム紋章の謎」ドレミ楽譜出版社、「楽しいバイエル併用ファイアーエムブレム聖戦の系譜」ドレミ楽譜出版社」。こちらの商品も既に廃刊となっているようなので、楽譜を扱っているお店などをこまめに探してみてくださいね！僕も自分でピアノを弾くのが大好きなんですよ。耳で音を取って演奏するのもまた一興ですね♪

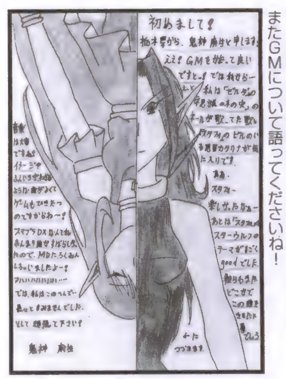
●「ファミコン音楽全集ロックマン」がCD化されると読んで、すごいワクワクしてます。しかし販売は東京ゲームショウ、またはe-CAPCOMだと。ゲームショウには行けないし、インターネットもできない自分にとってはぜひとも一般販売をして欲しいです。色々難しいこともあると思いますが、どうか宜しくお願いします。中村さん、今回のCDを作ってくださりありがとうございました。そしてお疲れ様。それではこれからもがんばってください。



（福島県／ZENZO→さん）このおはがきを見ながらサントラを聴くと、クロノアと一緒に冒険したくなっちゃいますね！ありがとう！

（福島県／橋本さん）

橋本さんありがとう！　しかし残念な情報が…。「ファミコン音楽全集ロックマン」の一般販売（全国のCDショップ等での購入）はしないことにに決定してしまいました。僕も非常に残念なのですが、現在e-CAPCOMで取り扱い中なのでぜひご利用していただければ幸いです。また続報が入り次第、こちらでもお伝えしたいと思うのでよろしくお願いします！



（栃木県／鬼神麻生さん）ディンとネールを半々にしたレイアウトが素敵です！まだGMについて語ってくださいね！

哀悼企画

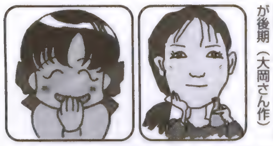
旧64ドリーム編集部員 故ちづるを偲ぶ。

星になったちづる姐さん。さようなら!

64ドリーム時代の約4年間を駆け抜けた編集者、ちづるの哀悼企画ページです。

64ドリームの時代から、お読みいただいてる読者のみなさんに、とても哀しいお知らせです。96年12月号〜2000年5月号まで、編集部員として携わったちづる(脇 智鶴さん)が、9月27日、不慮の事故のため急逝しました。9月23日に30歳を迎えたばかりの若さでした。

ちづるは本誌と読者のみなさんのことを、本当に、心から愛していました。編集部では、そんな故人の遺志を尊重し、誌面をお借りして、ちづるの仕事を振り返り、彼女のご冥福を祈りたいと思います。



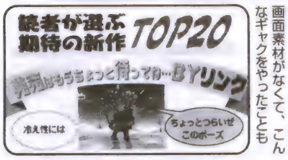
←誌面で使用した似顔絵。左が「ロクドリ」前期(エリボン作)、右が後期(大岡さん作)



→編集部のゆかいな仲間たちと。遊びに仕事に、いろいろと活躍してくれました



→「極64」の記事。こんなアイディアを実行しちゃうとは…



←長らく期待ランキング1位だった『時のオカリナ』。画面素材がなくて、こんなギャグをやったことも



↑スペースワールド97では、64DD「タレントメーカー」のステージで、おもちゃにされたこともありましたっけ…



↑30回も連載が続いた「ちづるのアナログチャット」。ゲームにまつわる個人的なコラムを中心に、ペットの「すいか(今も健在です)」コーナーや読者の恋愛相談コーナー、果ては「今月のお酒」などというゲーム誌とは思えない、やりたい放題のページ。彼女の毒舌ぶりが好評で、人気も非常に高かった。いまだにアンケートハガキで復活を望む声が届いていたのだが…

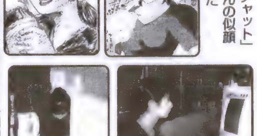
↓→特集でチュンソフトの中村光一さんにインタビュー。同じ香川県出身ということで、子供の頃の話や、郷里での話など、独自の視点からインタビューを行った。誌面に反映できなかったが、どこからか高校時代に中村さんが書いた直筆ノートまで入手。行動力がハンパじゃなかったのだ(この掲載号とマザー2のCDは天国へのお土産に)







←「アナログチャット」には、たくさんの似顔絵も届きました



↑編集部での仕事風景。サオヘン、マッシー、ケイ大佐に囲まれた席でした



↑アナログチャットとは対照的に、ハートウォーミングなコラムを読者アンケートページに書いていて、こちらもなかなか人気だった。「アンケート番長」や「マッスルアンケート」の先駆けとなった

「ロクドリ(現ニンドリ)」編集部にちづるがやってきたのは、96年の夏、彼女が早稲田大学5年生(笑)の時のことでした。もともと某女性誌でのバイト経験があったため、徹夜をモノともしない根性で、即戦力としてバリバリ仕事をこなしてくれました。編集部に入ってまもなく「N64ドリームランキング」などの連載ページも担当するようになり、「アン・ケイトちゃん」や「ちづる姐さん」として、当時の読者のみなさんに知られる存在になったのです。

納得がいくまでページ制作に没頭するプロ意識、他の人にはない発想力、いちど会った人に強烈な印象を残す個性、そしてなによりも、しゃべり出したら止まらないマシンガントークと、まわりのことなどおかまいなしに猪突猛進する毎日。多くの人から「嵐を呼ぶ女」という称号を授けられたぐらいでした。

いろんな意味で編集部をひっかき回してくれたちづるは、「アナログチャット」の連載が30回を数えたとき、編集後記を書き残すことなく、まるで風のように「ロクドリ」を去っていきました。とはいえ、約4年もの間、「ロクドリ」はちづると共に歩んだのです。



編集部を去った後は、出版社などを渡り歩きながら元気に仕事をしていたようで、突然編集部にやってきては飲み会に参加することもありました。

そして9月27日。ちづるは風のようにこの世から去っていきました。信じられないほど、サッパリと逝ってしまいました。訃報がもたらされた編集部は、とても大きな哀しみに襲われました。でも、彼女自身はきっと後悔していないでしょう。太く短く、立ち止まることは考えず、どこまでも突っ走る。彼女はいつもそんな風でしたから…。

10月2日に行われたお通夜。その日、東京は台風の直撃にあいました。しかも戦後最大級の台風。にも関わらず、豪雨の中、彼女を慕う多くの人たちが最期のお別れに集まりました。ちづるが大好きだった酒を酌み交わしつつ、ほとんど全員がこんな風に言っていました。「やっぱり『嵐を呼ぶ女』だよ! しかも戦後最大級だぜ! 最後までカンペキだよね」。そして翌日の告別式の空は、信じられないほどに澄み渡った青空でした。まさに彼女の性格そのままの演出を、最期に見せてくれました。

もう二度と会うことはできないけれど、彼女が残していった仕事やその精神は、今の「ニンドリ」の中でも生き続けています。そしていろんな人の心の中にも生き続けることでしょう。最後に月並みな言葉ですが、「ちづるさん、ありがとう、そして、さようなら」(編集部)

お便りのあて先は この哀悼企画へのお便り、イラストなどを右の住所までお送りください。故人へのメッセージ等がありましたら、編集部が責任を持って墓前へとお持ちさせていただきます。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ちづる姐さん」係 まで

登場人物

ダッシュくん
ちょっとシャイな、任天堂大好き小学生。「フォックス」やってる？

かあさん
なにかと太字の多いハイテンションな母。昔任天堂に勤めていたらしい

サオヘン
今回はダッシュくん、家から出てないのでサスガに出番なし。しかし…



お便りのあて先は はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで



13台？あるダッシュくん宅の64DD。月額3万円オーバーとゆー恐ろしい計算に…。次回はどんなソフトが…？

はやのん先生のホームページ←
http://www.hayanon.jp/

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル。
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月25日	ズーキューブ	アクレイムジャパン	5800円	001
10月25日	エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	6800円	002
10月25日	ブールエッジ	メディアカイト	6800円	003
● 11月1日	テトリスワールド	サクセス	4800円	004
11月1日	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	バンダイ	6800円	005
11月8日	マリオパーティ4	任天堂	6800円	006
●11月21日	バイオハザード0	カプコン	7800円	007
11月21日	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	6800円	008
11月21日	スーパーモンキーボール2	セガ	5800円	009
11月22日	キン肉マンⅡ世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	6800円	010
11月23日	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	011
11月28日	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	6800円	012
●11月28日	NBAライブ2003	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	●6800円	013
11月未定	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－	アスミック・エース エンタテインメント	6800円	014
● 12月5日	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻	ハドソン	6800円	015
12月6日	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	6800円	016
12月12日	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	5800円	017
12月12日	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	6800円	018
12月12日	エヴォリューション スケートボーディング（仮称）	コナミ	6800円	019
12月13日	●ゼルダの伝説 風のタクト	任天堂	6800円	020
12月19日	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	6800円	021
12月19日	ソニック メガコレクション	セガ	5800円	022
12月20日	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	6800円	023
●12月26日	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	6800円	024
★12月26日	TOP GUN ―エース オブ ザ スカイ―	タイタスジャパン	価格未定	025
12月未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	026
12月未定	チョロQ！	タカラ	6800円	027
12月未定	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	6800円	028
12月未定	ボンバーマンジェッターズ	ハドソン	6800円	029
● 2003年1月9日	●SPACE RAIDERS（スペースレイダース）	タイトー	● 4800円	030
● 2003年1月16日	斑鳩 IKARUGA	アタリ	5800円	031
2003年1月未定	ソウルキャリバーⅡ（仮称）	ナムコ	価格未定	032
●2003年2月20日	エヴォリューション スノーボーディング（仮称）	コナミ	6800円	033
● 今冬	スパイダーマン（仮称）	カプコン	● 6800円	034
今冬	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	035
今冬	1080° GC（仮称）	任天堂	価格未定	036
今冬	メトロイドプライム（仮称）	任天堂	価格未定	037
今冬	Roll-o-Rama（仮称）	任天堂	価格未定	038
今冬	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	039
今冬	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウェア	価格未定	040
2003年3月20日	●THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）	コナミ	6800円	041
2003年3月未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	042
2003年4月未定	スターフォックス（仮称）	ナムコ	価格未定	043
●2003年春	ロックマン エグゼ トランスミッション	カプコン	価格未定	044
2003年春	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	任天堂	価格未定	045
2003年春	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	046
2003年春	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	047
2003年春	RUNEⅡ	フロム・ソフトウェア	価格未定	048
2003年7月未定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	049
2003年12月未定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	050
2003年未定	バイオハザード2	カプコン	価格未定	051
2003年未定	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	価格未定	052
2003年未定	決定版！ニッポンプロ野球～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）	セガ	価格未定	053
発売日未定	GT CUBE（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	054
発売日未定	バイオハザード4（仮称）	カプコン	価格未定	055
発売日未定	バイオハザード－コード：ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	056
発売日未定	遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国	コナミ	価格未定	057
発売日未定	グランド・ヒート	セガ	6800円	058
発売日未定	ソニックアドベンチャー1	セガ	価格未定	059
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	060
発売日未定	GIFTPIA（仮称）	任天堂	価格未定	061
発売日未定	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	062
発売日未定	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	063
発売日未定	シャーマンキング（仮称）	バンダイ	価格未定	064

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月24日	ボンバーマンジェッターズ 伝説のボンバーマン	ハドソン	4800円	065
10月25日	MotoGP	エム・ティー・オー	4800円	066
10月25日	ベストプレープロ野球	エンターブレイン	5800円	067
10月25日	モンスターファームアドバンス2	テクモ	5800円	068
10月25日	テイルズオブザワールド なりきりダンジョン2	ナムコ	4800円	069
10月25日	星のカービィ 夢の泉デラックス	任天堂	4800円	070
10月25日	デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション	ブロッコリー	4800円	071
10月25日	カードパーティ	メディアカイト	3800円	072
10月31日	シルクとコットン	キキ	5800円	073
10月31日	ビーストシューター めざせ闘獣王（ビーストキング）！	コナミ	4800円	074
● 11月1日	スウィートメルヘンのケーキ屋さん物語+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	075
11月14日	DANDOH!! Xi	ゲームビレッジ	5800円	076
11月14日	魂斗羅ハードスピリット	コナミ	4800円	077
●11月15日	彼岸花	アテナ	4800円	078
11月15日	真・女神転生デビルチルドレン 光の書	アトラス	4800円	079
11月15日	真・女神転生デビルチルドレン 闇の書	アトラス	4800円	－
●11月15日	From TV animation ONE PIECE ナナツ島の大秘宝	バンプレスト	4800円	080
●11月15日	スキャンハンター～千年怪魚を追え！～	PCCWジャパン	4800円	081
11月15日	アクロバットキッズ	メトロ・スリーディジャパン	4800円	082
11月21日	ポケットモンスター サファイア	（株）ポケモン	4800円	083
11月21日	ポケットモンスター ルビー	（株）ポケモン	4800円	－
11月22日	ドキドキクッキングシリーズ①こむぎちゃんのハッピーケーキ	エム・ティー・オー	4800円	084
11月22日	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION	バンプレスト	5800円	085
11月23日	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4800円	086
11月28日	K-1ポケットグランプリ2	コナミ	4800円	087
11月28日	実況ワールドサッカーポケット2	コナミ	4800円	088
●11月28日	チョロQアドバンス2	タカラ	4800円	089
11月29日	デュアルブレード	メトロ・スリーディジャパン	4800円	090
● 11月未定	リトルバスターQ	トミー	4800円	091
★ 12月5日	バス釣りしようぜ！～トーナメントは戦略だ！～（仮称）	コナミ	4800円	092
12月6日	ロックマン エグゼ3	カプコン	4800円	093
12月6日	志村けんのバカ殿様 爆笑 天下統一ゲーム	TDKコア	4800円	094
12月6日	●まんが家デビュー物語～お絵描きソフト&まんが家育成ゲーム～	TDKコア	4800円	095
12月6日	くるりんパラダイス	任天堂	4800円	096
● 12月6日	キン肉マンⅡ世 正義超人への道	バンプレスト	5800円	097
● 12月6日	爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 黄龍の章－ダイチ編－	ブロッコリー	● 3980円	098
● 12月6日	爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 青龍の章－タカオ編－	ブロッコリー	● 3980円	099
★ 12月6日	トゥームレイダー：プロフェシー	ユービーアイ ソフト	4800円	100
● 12月上旬	わたしのメイクサロン	キラット	● 4800円	101
● 12月上旬	ウッディーウッドペッカー クレイジーキャッスル5	ケムコ	4800円	102
●12月12日	はじめの一歩 THE FIGHTING	ESP	5500円	103
★12月12日	テニスの王子様 Aim at The Victory！	コナミ	価格未定	104
12月12日	ミニモニ。おねがい☆お星さま！	コナミ	4800円	105
●12月13日	アオ・ゾーラと仲間たち～夢の冒険～	エム・ティー・オー	● 4800円	106
★12月13日	おしゃれプリンセス2	カルチャーブレーン	4800円	107
●12月13日	チョコボランド	スクウェア	4800円	108
12月13日	クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル	ナムコ	4800円	109
12月19日	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	5800円	110
●12月19日	わがまま☆フェアリー ミルモでポン！～黄金マラカスの伝説～	コナミ	価格未定	111
12月19日	セガラリー	セガ	5800円	112
12月19日	ソニックアドバンス2	セガ	5800円	113
★12月20日	ハムスター物語3アドバンス	カルチャーブレーン	4800円	114
12月20日	宇宙大作戦チョコベーダー ウチュウからの侵略者	ナムコ	4800円	115
●12月20日	エレベーターアクション オールド&ニュー	メディアカイト	4800円	116
12月26日	スパイロアドバンス	コナミ	4800円	117
12月27日	SAMURAI DEEPER KYO	マーベラスエンターテインメント	4800円	118
12月未定	シルバニアファミリー4 めぐる季節のタペストリー	エポック社	4800円	119
12月未定	マジャイネーション	エポック社	4800円	120
12月未定	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	121
★ 12月未定	モンスターメーカー4 フラッシュカード	サクセス	5800円	122
★ 12月未定	モンスターメーカー4 キラーダイス	サクセス	5800円	123
★ 12月未定	犬っこ倶楽部～福丸の大冒険～	ジョルダン	4800円	124
2月未定	ダライアスR（仮称）	PCCWジャパン	4800円	125
12月未定	闘魂ヒート（仮称）	PCCWジャパン	5800円	126
2002年末	ボボボーボ・ボーボボ 奥義87.5 爆裂鼻毛真拳	ハドソン	価格未定	127
★ 2003年1月1日	ザ・キング・オブ・ファイターズEX2 ハウリングブラッド	マーベラスエンターテインメント	5800円	128
★ 2003年1月3日	エレミックス！	シムス	4800円	129
2003年1月10日	ことばのパズル もじぴったん アドバンス	ナムコ	4800円	130
2003年1月23日	パワプロクンポケット5	コナミ	4800円	131
★ 2003年1月未定	不思議の国のアリス	グローバル・A・エンタテインメント	4800円	132
★ 2003年1月未定	マリー、エリー&アニスのアトリエ～そよ風からの伝言～	バンプレスト	価格未定	133
今冬	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	134
今冬	ダービースタリオン アドバンス	エンターブレイン	5800円	135
● 今冬	ムゲンボーグ	コナミ	4800円	136
今冬	ディズニースポーツ：スノーボーディング	コナミ	価格未定	137
★ 今冬	全日本少年サッカー2 めざせ日本一！	サクセス	4800円	138
今冬	ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス	スクウェア	価格未定	139
今冬	犬夜叉（仮称）	タカラ	4800円	140
● 今冬	●SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.1 THEテーブルゲームコレクション	ディースリー・パブリッシャー	2960円	141
● 今冬	●SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.2 THEブロックくずし	ディースリー・パブリッシャー	2960円	142
今冬	ゾイドサーガⅡ	トミー	4800円	143
今冬	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	任天堂	価格未定	144
今冬	メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE（仮称）	任天堂	価格未定	145
今冬	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ビクターインタラクティブソフトウエア	4800円	146
●2003年春	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	147
●2003年春	バルダーダッシュEX（仮称）	ケムコ	4800円	148
●2003年春	クレイジーチェイス（仮称）	ケムコ	価格未定	149
2003年春	戦国革命外伝（仮称）	コナミ	価格未定	150
2003年春	サイバードライブゾイド（仮称）	トミー	4800円	151
★2003年春	サモンナイト クラフトソード物語	バンプレスト	価格未定	152
2003年夏	聖剣伝説（仮称）	スクウェア	価格未定	153
● 2003年未定	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	154
★ 2003年未定	ハチエモン（仮称）	ナムコ	価格未定	155
発売日未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	156
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	157
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	158
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	159
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	160
発売日未定	フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	価格未定	161
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	162
発売日未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	163
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	164
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	165
発売日未定	馬穴大作戦（仮称）	任天堂	価格未定	166
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	167
発売日未定	ZERO ONE（仮称）	フウキ	価格未定	168
発売日未定	メタルスラッグ サバイバルミッション（仮称）	プレイモア	価格未定	169
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	170

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	171
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	172
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	173

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	174
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	175

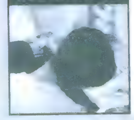
マッスル アンケート

質問は表面にあります



マッスル・イガリン

今号のマッスルは、ついにお料理に挑戦。この流れだと、次はおいしいパン屋さんか？　お花屋さんか？　まんが家か？　メイクサロンか!?　…某メーカーのゲームソフトみたいだな。



岡ちゃんねる

編集部に『斑鳩』のサンプルロムがキター！　喜び勇んでプレイするも…ム、ムズい！　メガドラの『ライトクルセイダーズ』を彷彿とさせる難しさだ。でも『斑鳩』サイコー！



マッスルの花園

マッスルクッキング「手作りチーズに挑戦！」

マッスル（以下マ）　筋肉といえばタンパク質、タンパク質といえばチーズだ！　今日は手作りチーズに挑戦するぞ！

岡ちゃんねる（以下岡）　いや、だからゲームと関係が…って、前々号も同じこと言ってたような気がするんですが。

マ　黙らっしゃい！　ゴチャゴチャぬかすと、裸エプロンで誌面に登場するぞ！

岡　……すいません。それだけは勘弁してください。

マ　ワシも自分で想像して気持ち悪くなった。なんか料理教室としては最悪のオープニングだが、気を取り直していくぞ！

岡　しかし、本当にチーズが作れるんスか？　発酵とか熟成とか必要なんじゃ…。

マ　大丈夫。今日作る「カッテージチーズ」は、短時間で簡単にできちゃうのだ。しかも材料は牛乳とレモン汁少々のみ！

岡　え！　あのおいしいチーズがこれだけで!!　これは驚きですね〜。

マ　深夜の通販番組みたいな反応はやめい。で、作り方だが、まず牛乳を鍋に入れて火にかける。牛乳は500ml以上あった方がいいな。で、これを80℃くらいまで熱する。表面にプツプツ泡が立つくらいが目安だ。ここまで熱したら火を止めて、レモン汁を少しずつ加えながらかき混ぜると…。あ〜ら不思議、タンパク質と水分が分離して、牛乳がミゾレ状になるんじゃ！

岡　へ？　この白いバリウムみたいなのがチーズですか？

マ　貴様！　なんという例えを!!　よく見とけ、これをザルとさらしの布を使ってこすとだな…なんと、チーズだけが布に残った！　あとは、水気を絞ってやれば出来あがりだ。さらしの布がなければクッキングペーパーで代用してもいいけど、絞るときゆっくりやらないと破けるから注意するように。出来あがったチーズは味が薄いから、ちょっと塩を混ぜてやるといいだろう。サラダに混ぜたりするとオツだぞ。ちなみに残った水分は乳清といって、れっきとした乳飲料だ。カルシウムを含んでいるから、冷やして飲むといいぞ。

岡　本当にチーズができちゃった…。でもこれって、「マッスルクッキング」っていうより、「マッスル実験室」なんスけど。

マ　最後まで失礼なやつめ。よし、ならば次回はワシの華麗なる手さばきを見せてくれる！　次号も料理バンサイ!!



←レモン汁を加えてチーズが分離したら、布などでこす



←水気を絞れば完成。牛乳500mlからこれくらい取れる

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.78

1 □　2 □　3 □□　4 □

5 [□□□□□□]　その他の場合 ＿＿＿＿

6 [□□□□□□□□□□□□]

7 [□□□□□□]

8 [□□□□□□]　9 [□□□□□□]

10 [□□□□□□□□□]

11 (1つに○)　1　2　3　4

12

13

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

キリトリ線

Vol.75号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
福岡県／澤美樹

②GBアドバンス本体
広島県／平木美香

③桜井政博さん、戸高一生さん、近藤浩治さんサイン入り『スマブラDX』オーケストラコンサート　パンフレット
千葉県／鈴木良隆　沖縄県／渡辺美日奈
青森県／須藤華子

④岡本吉起さんサイン入りカタンTシャツ
岩手県／戸来陽　東京都／田中香名
北海道／田中優子　秋田県／塩谷努
秋田県／平俊太郎

⑤GBアドバンスソフト『超魔界村R』
岡山県／豊田太郎　兵庫県／藤原寛樹
滋賀県／高橋正和

⑥GBアドバンスソフト『ロックマン＆フォルテ』
神奈川県／野元雄太　栃木県／仲田翔
群馬県／寺内惇

⑦ゲームキューブソフト『ディズニースポーツ　スケートボーディング』
東京都／西村健太　栃木県／高田浩司
愛媛県／田窪聡士

⑧ゲームキューブソフト『ゾイドバーサス』
愛知県／金森豊　岡山県／高原一樹
大阪府／井上祐介

⑨GBアドバンスソフト『サムライエボリューション　桜国ガイスト』
北海道／伊藤真人　徳島県／木戸由希
大分県／大本麻美

⑩風のクロノアグッズ
三重県／久保田優実　山形県／丹野陽太
北海道／間野遥介

⑪ゲームキューブ用　ステーショナリーバッグ
広島県／松下優希子　新潟県／阿部沙弥香
長野県／北原広大

⑫ゲームキューブ用　アクセサリーセット
山形県／斎藤佳祐　石川県／井口弘将
三重県／森川貴之　静岡県／中井美沙
福岡県／阿部まきこ

（敬称略）

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは **11/20** プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート　Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは11月20日(消印有効)**。当選者は12月6日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 0 1 、4 4
×悪い例→ 　1 、 44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、114ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 あなたは3Dゲームを遊んでいて酔ったことがありますか?
1.必ず酔ってしまい、吐きそうなる
2.揺れがひどいと、酔ってしまう
3.ほとんど酔わないが、たまに酔うことがある
4.ゲームで酔ったことは一度もない

12 あなたが見たゲームのCMの中で、一番印象に残っているものはなんですか? ゲーム名やそのCMの印象に残っている場面などを自由に書いてください。

13 任天堂のCMに出てほしい有名人、タレントは誰ですか?

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	電撃王
12	Vジャンプ
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌(小学1年生～6年生)
24	筋肉の友
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	GBA専用通信ケーブル
03	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
04	ゲームボーイカラー
05	カードeリーダー
06	ポケモンミニ
07	ニンテンドーゲームキューブ
08	ゲームキューブ用モデムアダプタ
09	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
10	ニンテンドウ64
11	プレイステーション2
12	プレイステーション/PS One
13	Xbox
14	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
15	Windowsマシン
16	マッキントッシュ
17	その他
18	業務用
19	何も持っていない
20	特に買いたくない

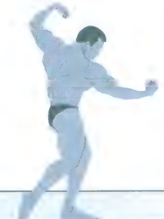


表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	30	ロックマンエグゼ3
02	読者プレゼント	31	宇宙大作戦チョコベーダー
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	32	ニンドリ学園
04	毎月新聞TURBO	33	ゲームの通信簿
05	みすずリンクのNews DREAM	34	デス仙人の教えてあ・げ・る
06	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	35	ゲームソフトファンクラブ
07	ゼルダの伝説 風のタクト	36	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
08	ポケットモンスター ルビー・サファイア	37	姫川明(H.N)のゲーム風景論
09	ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス	38	ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊
10	逆転裁判2	39	星になったちづる姐さん、さようなら!
11	星のカービィ 夢の泉デラックス	40	すすめ! 天任家族
12	マリオパーティ4	41	マッスルアンケート&発売スケジュール
13	スーパーモンキーボール2	42	スターフォックスインタビュー
14	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現! の巻	43	任天堂の質問箱
15	エターナルダークネス 招かれた13人	44	どうぶつの森+村じまんフェスタ+
16	バイオハザード0	45	ポケモン堂
17	スパイダーマン	46	セガ魂
18	スターフォックスアドベンチャー	47	G.B.A
19	牧場物語 ワンダフルライフ	48	それゆけ!! マリオ親衛隊
20	キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人	49	ドリテクの殿堂
21	RUNE II	50	先ドリ 新作ソフトFLASH
22	ゴジラ 怪獣大乱闘	51	GC新作ソフトカタログ
23	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2	52	付録「特製シール」
24	クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル		
25	エターナルアルカディア レジェンド		
26	斑鳩 IKARUGA		
27	真・女神転生デビルチルドレン 光の書/闇の書		
28	ミスタードリラードリルランド		
29	チョコボランド		

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払
麹町局承認
2093
差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790
125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット
Nintendo DREAM 編集部
Vol.78 マッスルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

STARFOX INTERVIEW スターフォックス インタビュー

ついに実現、今村孝矢さんのインタビュー！『スターフォックス』誕生の舞台裏から『フォックスアドベンチャー』の制作苦労話、さらにはセガやナムコとのコラボレーションにいたるまで、内容てんこもりのインタビュー。今回はフォックスコミックを激筆した中植茂久も同席。これを読めばキミもフォックス通になれるかも？



※扉のイラストはN64版のものです。
攻略編で使われているGC版と見比べて違いを探してみよう!!



任天堂 情報開発本部

アートディレクター
ARTDIRECTOR

今村孝矢

TAKAYA IMAMURA



PROFILE

●いまむら たかや／1966年、奈良県生まれ。血液型はA型。大阪芸術大学卒業後、1989年に任天堂に入社。以来、『F-ZERO』や『スターフォックス』シリーズ、『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』など、任天堂の有力タイトルの開発に携わる。宮本さんたちからは、「いまおっちゃん」と呼ばれてるんだとか

フォックスはキツネ、ペッピーはウサギ、ファルコはキジ

—— 『スターフォックスアドベンチャー』の発売後の反響はいかがですか？

今村 いつもゲームの発売後は、インターネットを含め、ユーザーの反応を聞いたり読んだりするんですけど、いつも情緒不安定になって…。だから喜んだり、落ち込んだり(笑)。

—— それは、ゲーム雑誌を作ってる僕らも同じです(笑)。

今村 『スターフォックス64』の頃からインターネットが一般的になってきて、僕は結構それらを見てるほうなんです。でも、思った通りの反応でしたね。序盤は『ゼルダ』やと思ってプレイして、ちょっとガッカリした人もいたけども、後半のアップテンポのところで違うゲームの感じに持っていってるところは、いいように受け止められてるようですね。だから、発売から日にちがたって、クリアした人が増えてくると、評価はいいように変わってきているという印象があります。今作では、ゲームの独自性をなんとか出そうとしたので、その感じはつかめてもらえるんじゃないかと思ってるんですね。

—— なるほど。それで今日は、『フォックスアドベンチャー』の話だけでなく、『スターフォックス』全体の話を伺おうと。

今村 そうですね。ニンドリ編集部の中植さんも来てはるし。



フォックスコミックの連載という大仕事を終えたばかりの、ニンドリ編集部・中植茂久(写真右)と今村さん。またいっしょに仕事ができるといいですね

—— そもそも、今村さんとフォックスの関係って、どんなところからスタートしたんですか？

今村 スーパーファミコンの『スターフォックス』が誕生して、来年でちょうど10年になるんですね。僕は1989年に任天堂に入ったので、入社4年目に出たゲームだったんです。

—— どんな経緯で『スターフォックス』をつくることになったんですか？

今村 当時の3Dシューティングゲームやレースゲームって、2Dのまやかしが多かったんです。それでポリゴンという技術が出はじめてきた頃で、ポリゴンで本当に奥行きがあって、ちゃんと遊べるシューティングをつくりたいと、宮本は考えていたようなんです。で、**スーパーFXチップ**(注)の話も出てきて、それで実験がはじまって…。実は僕、入社してすぐに『F-ZERO』(1990年/SFC)の開発に関わって、そのあと、『ゼルダの伝説』(1991年/SFC)をやったんですよ。

—— 『神々のトライフォース』にも関わってたんですね。

今村 あのゲームのボスとかは、僕が半分以上はつくったかなあ。

中植 目玉みたいなやつとか。

今村 そうそう。あれ、お気に入りなんです(笑)。半透明の技術を使って一生懸命デザインしてたら、「ああ、いいのができた！」ってうれしくて、いまでもよく覚えてますね。

—— 入社してすぐに、重要な仕事を任されるようになったんですね。

今村 そうですね。運良く『F-ZERO』でやらしてもらいました。『F-ZERO』では、コースづくりやマシンのドット絵、ロゴデザインなどの仕事をして、ゲームの完成に近い頃、キャラデザインをはじめたんです。それで僕は落書きみたいに、絵をいっぱい描いてたので、「こんな感じのものはどうです？」と話をしたら、ポンポンと話が進んで、ゲームで使われることになったんですね。マニュアルにコミックが載ってますけど、僕は「アメコミ風にいきたい」って言って、あれの元のコマ割りから全部僕が描いて、フィニッシュワークを海外のスタジオでやってもろうたんですね。そういう経緯があって、『スターフォックス』も『F-ZERO』路線で、なんかカッコイイやつを描こうって考えてたんですけど、宮本が「動物、どう？」って言ってきたんで、「ええーっ！」ってビックリして(笑)。

—— あはははは(笑)。

今村 僕は「シューティングに、動物キャラを出すのはどうかなあ」って、マジで思うたんですよ。でも、確かにインパクトはあるし。当時はプログラマーが外人や



SFC版の『F-ZERO』のマニュアルに載っている、アメコミ風のマンガ。ここで生まれたキャラたちが『F-ZERO GC』では生き生きと動くことに？

ったんですよ。アルゴノートの3人。

—— スーパーFXチップを開発した会社ですね。

今村 そうです。彼らイギリス人なんですけど、「動物キャラは外国ではどう？」って聞いたら「別に違和感ないよ」って言うし、1回、デザインしようと思って。「とりあえず、会社の近くに伏見稲荷大社があるし、キツネでええんとちゃう？」ってことになって(笑)。

—— それは、誰が？

今村 宮本が(笑)。あのとき確か、宮本は「キツネとペンギンと…ウサギかなあ」って(笑)。

—— ペンギン？(笑)。

今村 ペンギンと言っても、「鼻の頭あたりに毛の生えたヤツがいるやん。あんなのどう？」って。「はあ、はあ」って聞きながら、僕のなかでは、日本のおとぎ話に出てくる動物たちのイメージがふくらんで…。

—— ああ、なるほど〜。

今村 それで、キツネとウサギとキジにしようと。あの、ファルコってキジなんですね(笑)。

中植 ハヤブサという説もありますが…(笑)。

—— キジが正解ということで(笑)。

今村 で、「もう1匹何を出そうか？」ってなって…。

—— そうそう、なぜにカエルが？(笑)。

今村 あれは、作戦というか、まったく異質のものを出したほうが面白いちゃうか



というわけで、今村さんからお借りした、『スターフォックス』の原画。本邦初公開のイラストです！ フォックスの足下にある鳥居がGOOD!

【注】スーパーSFチップ＝スーパーファミコンのカセットに内蔵された特殊チップ。この技術を使って、「スターフォックス」のほか「ヨッシーアイランド」などもつくられた

なということで、あえてカエル(笑)。結構、そのへんはすぐに決まったんですよ。で、『スターフォックス』の最初に描いた絵がまだ残っていて、ほぼ原型をとどめてるんですよ。(注：左ページ下段イラスト参照)

—— えーっ、それは見たいです。

今村 すぐに出てくれば(笑)。

—— 当時のインタビュー記事を読むと、宮本さんが「稲荷小学校には稲荷フォックスという野球チームがあった」という話もしていますね。

今村 あ、そんな話も聞いたことがあるなあ。まあ、伏見稲荷と言えばキツネやし、商売繁盛の神様やし。

—— ソフトもたくさん売れてええや〜みたいな感じで(笑)。

中植 かっこいいですよね。シューティングゲームに伏見稲荷が出てくると(笑)。

今村 よく、冗談半分で言ってたんですけど、「ポリゴンで鳥居をつくろうよ」って(笑)。で、実際につくってスーパーファミコン版に入れていたような記憶があるんです。でも、違和感があったので、最終的にはとったんですね。



商売繁盛の神様が祀られている伏見稲荷大社。任天堂の旧本社のすぐそばにあり、宮本さんのデートコースだったという「伝説」も

—— 『スターフォックス』というタイトルはすんなり決まったんですか？

今村 最初は『スターグライダー』とか『スタークラフト』なんて案もあって…。『スタークラフト』はウチが先に考えていたんです(笑)。それで「スター」をつけることは、なんとなく決まったんです。

—— 「スター・ウォーズ」の影響も？

今村 そうなんですよ。それでキツネやから『スターフォックス』でええやんということで。すごくシンプルで、かっこよくって、いいネーミングやと思いますね。

ガノンドロフのことを忘れてアンドルフと命名

—— キャラクターのバックグランドなどは、今村さんが考えてるんですか？

今村 そうです。僕のなかで、動物やし、犬猿の仲やということで、イヌの軍隊とサルの軍隊が闘ってると。最初の設定では、フォックスたちもコーネリア軍の兵隊やったんです。でも、そこは宮本テイストというか、宮本のほうから「もうちょっと、アウトローみたいな感じで外人部隊みたいにしようよ」という話があって、「やとわれ遊撃隊」ということになったんですね。

—— 絵を描きながら、「こいつはこんな性格にしよう」みたいなことを考えるんですか？

今村 スーパーファミコン版のときは、性格づけに関して、あまり印象に残っていないんですよ。でも、とりあえず、スリッピーには「たすけてケロ〜」って言わせたり(笑)。

—— N64版では「ケロ〜」って言わないのが、さびしいなんて意見もありましたね(笑)。

今村 で、ペッピーの年齢の設定は、スーパーファミコン版では他のメンバーとタメだったんですが、N64版では設定を変えちゃったんです。おっちゃんにしようと。

—— そういえば、任天堂のホームページで知ったんですけど、N64版に登場した惑星ゾネスはペッピーの新婚旅行先だったそうですね(笑)。



ペッピーは「これがあのゾネスか」とつぶやいていた。リゾート惑星だったゾネスでの、新婚旅行の甘い思い出を壊された悔しさが彼にはあったのだろう

今村 そんなディープな情報が載ってましたね(笑)。

—— いろいろ考えるのが好きなんですね(笑)。

今村 自分たちでキャラクターをつくってると、『ゼルダ』でも何でもそうなんですけど、愛着がわいてくるんですよ。で、いろいろ話がでてきて。

——『F-ZERO X』(1998年/N64)でも、それぞれのドライバーに対して、しっかり背景がつくられてましたよね。

今村 あれはね、ほとんど僕ひとりで(笑)。やりたい放題(笑)。

—— やっぱり(笑)。たぶん、そうだろうなと思ってました。

今村 それしか取り柄がなくって。

—— 『スターフォックス』に登場したキャラで、実はこんな話があったなんてエピソードはありますか？

今村 う〜ん。たとえばボスキャラのアンドルフは、実は当時、○△部長という人がいはったんやけど…。まさか、自分がモデルだとは思ってないでしょうね(笑)。

一同 (爆笑)

—— あと、ペパー将軍は「サージェントペパーズ ロンリーハーツクラブバンド」が由来なんだとか。



ビートルズの名盤中の名盤「サージェントペパーズロンリーハーツクラブバンド」のジャケット

今村 そう。僕、むかしからビートルズが大好きだったんですね。それに軍服と言えば「サージェントペパー」ですし(笑)。

—— 宮本さんもビートルズが大好きですしね。他にも、名前関係で、実はこいつは…という話はありますか？

今村 あのう、アンドルフという名前なんですけど…。『神々のトライフォース』で、ガノンが出てきて、それで盗賊ガノンドロフというのになって、そのことがたぶん僕のアタマのなかに残っていたんだと思うんです。でも、そのことをすっかり忘れてしまって、アンドルフと命名したんです。だから後で、「あー似てるやん！」って(笑)。

—— あははは(笑)。

今村 それに、欧米系の人にはアンドルフって、ナチスを彷彿させるから変えたほうがいいよということで、海外版ではアンドロス(ANDROSS)にしていたんで、それに統一したらよかったなあって、後から思ったんです(笑)。

—— アンドロフという名前は、アンドロメダにも引っかけてるんでしょう。

今村 そうですね。それに、フォックスとかファルコとかは…、まあ、考えたというほどの名前じゃないですけど(笑)。でも、ペッピーは当時のメインプログラマーがぱっと言いよったんですよ。聞いた瞬間「あ、それいい！」ということになったんですけど、後で考えたら、「それ、スリッピーと似てるやん」って(笑)。

広報 ペパーとも似てますしね(笑)。

中植 今回のトリッキーも似てますし(笑)。

—— だから、恥ずかしい話、僕らもときどき名前を間違えたりするんですよ(笑)。でも、『スターフォックス』のトレーニングモードで登場したタヌキは「ヤル・デ・ポン」と言うらしいですね。

今村 ああ、いましたね(笑)。

中植 あれ、意外に気づかなかった人が多いかも。後から「タヌキも出てる」と言われて、へえ〜って。

今村 あの「ヤル・デ・ポン」はですね、僕が結婚直前だったんですよ。で、自分の嫁さんをモチーフにして(笑)。

—— 本当ですかあ？(笑)。

今村 彼女、タヌキ顔なんですよ。だから、やっぱりタヌキでしょうってことで、けっこう似てるはず(笑)。

一同 (爆笑)



タヌキキャラのヤル・デ・ポン氏。闇で武器の取引をしてるというウワサもあって、とても腹黒いヤツらしいけど、顔は奥さん似でかわいいのだ

今村 あのとき初めてサオさんに会ったときなんです。

—— ああ、E3のときに…。

今村 アトランタで開かれたときで。そのとき、E3から帰って1ヶ月くらいで結婚というスケジュールだったんですよ。

—— おめでとうございました(笑)。

今村 それで、64ドリームにちゃんとそのことを書いてくれてたから、ああウレシイなあって(笑)。それはよく覚えてますね。

—— ごめんなさい、すっかり忘れてました(笑)。確か1997年のことですね。



1997年にアトランタで開かれたE3で、今村さんは『スターフォックス64』を記者の前でプレイするなど大活躍。でも、当時の紹介記事には「今村高矢」とか「今村孝夫」なんて誤植があって…。本当にごめんなさい

はみだし★一問一答
Q.今村さんにとって任天堂とは？
A.「京都の老舗。伝統の技でゲームを作り、自分はそのなかの一職人って感じです。最近はコラボレーションが増えてきたので老舗の技を守りつつ、新しい商品を開発したいですね。」

実験の時代が長く続いた『スターフォックス64』

―― N64版の『フォックス』はスーパーファミコン版の完成型ということでつくられたんですね。

今村　N64版の立ち上げの経緯をお話すると、N64に移行していくとき、みんなで、「ぜんぶが3Dになって、どーしよう？　どーしよう？」って言うくらい、2Dから3Dに切り替えるのがすごく大変だったんですよ。プログラマーやデザイナーもみんな3Dの勉強をして、いまでこそ3Dが当たり前になってますけど、当時は本当に苦労して。

―― なかなかソフトが出ませんでしたしね。

今村　それで僕はとりあえず、スーパーファミコン版の『ゼルダ』から一緒にやっているプログラマー（森田和明さん）がいて、彼と2人だけで実験をはじめたんです。彼も3Dがはじめてのことで、いきなり3Dでつくるのって難しいでしょう。その上、N64も本体そのものがなくって、でかいパソコンで動いてるような時期だったんです。コントローラも試作品でしたし。それで、とりあえず商品になるかどうかは別にして、2人で半年くらいやってるうちに、愛着がわいてきて、「なんとか商品化したいなあ」って思えてくるんですけど、最初はなかなか上の人から「やろう！」とは言ってもらえなかったんです。逆に「これ、いつやめんの？」みたいな空気もあって（笑）。ところが、はじめてN64を出展したスペースワールドがあって…。

―― N64発売前の1995年のスペースワールドですね。

今村　ええ。そのときに10秒くらいだったかなあ、プロモーションビデオ映像を流したんですよ。そこで画面がはじめて公開されたわけなんですけど、だからと言って、決定的に「さあ、やるぞ」と言われた思い出がまったくないんです。でも、なんとなく、ずるずるやってるうちに、いつの間にか本格的な開発ラインができあがったという感じで…。

中植　最初から『スターフォックス』をつくりましょうということで、開発がはじまったんじゃなかったんですね。

今村　そうそう。実験の期間がとても長いソフトだったんですね。後にディレクターの清水（隆雄さん）の協力が加わって本格始動したんですね。

―― 実験の方向性としては、スーパーファミコン版の移植みたいな感じだったんですか？

今村　移植というよりは、スーパーファミコン版って3Dといってもシステムがシンプルだったじゃないですか。奥行きがあって、1方向のスクロールで、ビルが向こうからやってくる感じで、戦闘機を操作すると。だから、プログラミングするにしても、とても基本的なシステムなので、つくりやすいだろうということで、まず、勉強からはじまっているんです。で、その後、あーだ、こーだとやりだして、スタッフも増えて、ゲームのカタチにすることができたんですね。

―― N64版は映画っぽい演出が印象的でしたよね。

今村　当時はね。でも、いま見たら味があるなあって（笑）。森田がすご腕だったんで、戦闘機の操作なんて、放っといてもいいのをつくってくれたんです。1方向のスクロールだけじゃなくって、いつの間にかすごい360度の地形もつくってくれてるし。

―― オールレンジモードですね。

今村　だから、清水も加わったんで、僕としては自分のやりたいところばかり力をいれて、やれキャラクターや、やれお話やってことで、そっちばっかりがんばったんです（笑）。

―― その結果、ヤル・デ・ポンのようなキャラも生まれたと（笑）。それで、N64版から、キューブ版への話になるんですが、設定でどうして8年の空白をつくることにしたんですか？

今村　もともとは『スターフォックスアドベンチャー』って、京都でつくってたんですよ。僕にとっては、シリーズをずっとつくってきて愛着があるから、宮本に「やらせて、やらせて！」って言ってたんです。で、「今度はシューティングよりもアドベンチャーっぽいテイストでどう？」って言われて、森田といろいろ実験をしてたんですよ。

―― 具体的にはどんなゲームにしようとしてたんですか？

今村　フォックスが歩き回って、銃を使って敵をやっつけたり。でも、キャラクターを前に立てるシューティングゲームって、すごく遊びにくいんですよね。自分がじゃまになって、敵の姿が見えなくなるんですね。そのような問題点はわかっていたんですけど、フォックスには銃を撃たせたいし、どんな遊びにしようかなとずっと考えていたんです。N64版で、ランドマスター、いわゆる戦車のステージで、一瞬オートに切り替わって上空の敵を落とすカメラがありますよね。

中植　ええ、ありますね。

今村　あれ、僕、とても気に入っていて好きなんです。やっぱり下から敵を打ち落とすのって気持ちいいと思うんです。そういうことをまずやりたいという発想で、ポンポンと打ち落とすようなゲームを考えていたんですね。



レーザーキャノン砲を搭載しているランドマスター。ナムコ版の『スターフォックス』には登場するか？

―― それがどうして8年間の空白に？

今村　また、4人がそろって敵をやっつけるという設定がどうかなと思ったんです。8年もたてば何か変化があるやろうと（笑）。

―― なるほど（笑）。

今村　ペッピーは歳をとって、もう戦闘機には乗ってへんやろうとか。かなり発想が安易なんです（笑）。ゲームのシステムが変わるし、ゲームのなかのキャラクターのポジションも変わってるやろうということで、なんとなく8年くらいたってたらええんかなあって。

―― N64版が出たときに、今村さんは続編をつくるとしたら…。

今村　「20年後の設定にしたい」と言ってますね。それ、よう覚えてるんです（笑）。

―― フォックスは38歳で、油ののりきった年齢で（笑）。

今村　そうですね（笑）。

―― で、今村さんがつくっていた『スターフォックスアドベンチャー』を、レアがつくっていた『ダイナソープラネット』と一本化することにしたわけですね。

今村　そうですね。もともと『ダイナソープラネット』もN64でつくってたんです。でも、時期的にはN64の後期で、すでにドルフィン(注)の話も出てきていて、「これからどうすんの？」という頃だったんですよ。それで、僕らのほうのプロジェクトを完全に内部でつくるのか、ということになったときに、『ゼルダ』や『マリオ』などほかの大きなプロジェクトが進んでいて、スタッフもそこに投入されてますから、一度『ムジュラの仮面』（2000年）を完成させてから仕切り直しをしたんです。

―― それで、どんな話になったわけですか？

今村　『ムジュラ』の完成後に、宮本のプロデューサー判断があって、キューブに移行するにあたって、お互いのいいところを抜きあって、1本のゲームにしたらという提案があったんですね。

―― その話はすんなり進んだんですか？

今村　最初は、「え？」って僕も思ったくらいで、正直、東京とやりとりをするならまだしも、レアはイギリスのど田舎にあるし、どうしょうかなあと思って。それで、最初はメールでスケッチなどのやりとりをしてたんですが、なかなかイメージの折り合いがつかなくて。そのへんはいちばんパワーをかけましたね。

―― 『スターフォックス』という世界観が、それぞれで大きく食い違っていたわけですね。

今村　そうなんですよ。だから、朝から晩まで、そのようなやりとりをかなりやりましたね。

―― 具体的にはどんなやりとりを？

今村　最初はフォックスのデザインの問題もあったんですけど、そのフォックスに何を持たせるかということに関してもかなり議論したんです。

―― ああ、そうでしょうね。

今村　僕としてはフォックスに銃を持たせたかったんですけど、『ダイナソープラネット』の基本の部分はゼルダぽいアクションになってましたので、銃のことはいったん忘れて、「武器には何がいいんだろう」ってかなり試行錯誤したんです。「ムチにしようか」とか「銃と剣がいっしょになったのはどうだろう」ということをいろいろ考えて、最後はあのクリスタルスタッフという、斬ったりして殺伐としない武器に決めたんです。やっぱり、フォックスも動物キャラですからね。敵を斬って首がポーンととぶのはいかがなものかと（笑）。

―― 確かに（笑）。今作で今村さんが関わったのはどんな部分なんですか？

今村　どこと言うのは難しいなあ。任天堂のスタッフは僕1人ではないのですが、音楽から、絵的なことやストーリーまで、ぜんぶの部分に関わってるんですね。で、僕らはイギリスまで行って、開発室で向

【注】ドルフィン＝ずっとニンドリを読んでる読者さんにとっては不要かもしれないけど、新しい読者さんのためにちょっと解説。ドルフィンとは、ゲームキューブの開発コードのことです。

こうのスタッフの横に座って、マウスを持ちながら「これは、こうだ」って感じで、その場で1つ1つの画像をさわって直していったんです（笑）。プログラムはさすがに僕がさわることはできなかったんですけど。

―― 大変な苦労があったということですね。

今村 僕はこれまで、上の人から「こうしてくれ！」と言われたら、「はいすんません」と言って自分の仕事に専念すればよかったんです（笑）。でも今回はゲームのボリュームが大きかったし、レアのディレクターが一生懸命がんばってるんですけど、僕らはプロデュースする立場でもあったんで、現場でいっしょにがんばる立場をとりながら、プロデューサーとして「お前ら、もういいから早くつくれ」って、スタッフの尻をたたく役目もやらなアカンかったのがとても辛かったですね。でも、すごく勉強になりました。僕、これまでずっと任天堂の社内でしかソフトを作ってこなかったんで、今回のように初めて外のスタッフの人と組んで仕事して、とてもタメになりました。最初は1人のデザイナーとしてベッタリ向こうに入り込んで、マジで引っ越してイギリスに住もうかなんて考えたくらいで（笑）。

―― 今村さんがイギリスに行ってたのは、昨年末の2ヶ月間だったとか。

今村 開発の追い込みのときですね。その前にも2週間くらいいたりとか。

―― イギリスの生活はいかがでしたか？

今村 レアのあるところって、クルマしかないような、すごい田舎で（笑）。よく洋モノのドライブゲームで、小高い丘があって、道がどこまでも続くようなのがありますけど、まさしくそんな世界なんですよ。僕ら、レンタカーを借りて、こんな道を走るのは確かに面白いなって。本当に山がないところなんです。

―― 丘陵地帯なんですね。

今村 （しみじみと）もう、さびしくって…。あれでは、ホームシックになりますよ。最後に行ったとき、僕のほかに後藤というローカライズとスクリプト担当の2人でイギリスに渡ったんですけど、彼は英語ができてコミュニケーションがとれるからいいけど、僕の話し相手は彼しかいなかったですからね（笑）。

一同 （爆笑）

今村 だから、レアの電話を使って、国際電話をしまくってました（笑）。それで、ホテルはというと、昔のお金持ちの古い洋館を改造したようなところで、ホテルを出ると、すごい古い教会がドーンと建っていて…。



今村さんたちが、約2ヶ月間泊まっていたホテルの写真です。ホテルというか、お屋敷って感じで、『ルイージマンション』みたいな（笑）

―― ほう。そのような異国の地に長い間いると、クリエイターとして得るものもあったんじゃないですか？

今村 そんときは、クリエイターというよりプロデューサー（笑）。だから、ディレクターとは「どうやったらこのゲームが早くできるんだろう」という話ばかりをしてたんです。

―― じゃあ、楽しかった話はあんまりないですか？

今村 あの、楽しかったというか、レアの開発の人たちはすごく気さくで、それはよかったですよ。だから、よけいに「早くつくって」って尻をたたくのが辛くて。

―― で、そのレアと任天堂の関係についても、いろいろ知りたいという読者も多いと思うんですが…。

今村 僕は開発者としてレアに行っていっしょに仕事をしただけで、会社的なコメントはできない立場なんです。でも現場では本当に仲良く仕事ができたんですね。

今村さんは中植コミックをどう評価しているのか？

―― ところでN64版とキューブ版を比べると、たとえばアーウィンが8年の間に進化しているようにも見えるんですが…

今村 進化してるというよりも、ぶっちゃけた話、アーウィンの基本的な形があって、あとはデザイナーさんの意志を尊重してるんです。あんまりガチガチに、「このノズルはもうちょっと長いんだよ」なんて、僕が言うのもイヤやし、言われるのもイヤなんです（笑）。僕のなかで、「これくらいだったらOKよ」というところでやろうと思ってるんですよ。

―― なるほど。キューブ版ではかなり角のとれたデザインになってますよね。

今村 そうですね。今回の『アドベンチャー』版のデザイナーさんが、ああいうのがいいと。でも、ホントのことを言うと、最初にできあがったアーウィンはあまりに違ってたんで、そこは直してもらったんですけどね（笑）。

―― 最初のデザインはどんな感じだったんですか？

今村 どんなデザイナーさんに描いてもらっても、最初からストライクは来ないですよね。そういう意味では、中植コミックは僕の納得のいくレベルまでもっていってくれたんで、すごいなと。それも短期間で。

―― （中植に向かって）ラフはかなり描いたんだっけ？

中植 （ムキになって）けっこう描きましたよ～！

―― すまん。お疲れさんでした（笑）。で、何度描いてもらっても納得のいかないこともあるんですね。

今村 僕のなかに基準があって、心のなかで、「これはダメ」って言うんですよ（笑）。なんかわからへんけど、これやったらOKとか。どうしたらいいのか、具体的に言いにくいんですけど。

中植 感覚的なものなんですよね。

今村 そう。僕は目つきとかはうるさく言ってましたね。でも、僕がたたき台のようなものを描いたわけですけど、すごくよかったんは、中植さんが、フォックスのことをよく知ってたんで、いちいち説明せんですんだとこ（笑）。僕のアイデアに枝葉をつけて、すごい面白くしてくれたんです。

―― たたき台というのは、今村さんがコミックの最初の打ち合わせのときに描いてくれた、絵コンテのようなものですね。

今村 僕は、ゲームをつくるときはだいたいそんな感じのものを描くんです。だから『フォックスアドベンチャー』のオープニングとエンディングをつくるときも、そうでしたし。



今村さんが描いてくれた絵コンテ。中植コミックの原型がここにあるのだ

中植 ムービー用にこのような絵コンテを描くんですか？

今村 ムービーのときはもうちょっと細かく描きますけどね。

―― 僕（サオヘン）が今回のコミックでとても印象に残ってるのは、中植が何度もN64版をプレイして、いろんなことをチェックしてたことで（笑）。

中植 たとえば、アーウィンの噴射の色が宇宙空間と地上では違うとか。そういう細かいところを（笑）。

―― 「いま世界中で、『フォックス64』をこんなにプレイしてるのは、中植くらいだ」と言うくらいやってましたね（笑）。

中植 ペッピーの後ろアタマはどうなってるかなっていうことでチェックもしてましたしね（笑）。

―― そういえば、伊藤あしゅらさんの事務所に粘土でつくったフォックスの人形があって…。

今村 そうそう。何年か前にあしゅらさんが、**ニンテンドーパワー**(注)でコミックをやることになったとき、動物の顔はいろんな角度で描くのは難しいからということで、そのような人形をつくったという話ですね。

中植 その話を今村さんから聞いたので、僕もつくったんです。「それはいいやり方だ」と思って（笑）。

―― でも、その人形、編集部の引越のときに中植が捨てちゃったんです（笑）。

中植 ペッピーの耳がとれそうだったんですよ。

―― コミックの仕事が終わったら、オレにくれよ～って言ってたんですけどね。

中植 またつくりますよ（笑）。



あしゅらさんの事務所にいまもあるフォックスの人形。中植のつくった人形と並べて、読者のみなさんに紹介するつもりだったんだけど…（涙）

ゴジラのように作品によってフォックスが変わってもいい

―― それで、中植がコミックを描くことになったのは、N64版とキューブ版の『フォックス』の、8年間の空白を埋めるため

[注]ニンテンドーパワー＝アメリカ任天堂が自ら発行するゲーム雑誌。1993年頃に、伊藤あしゅらさんはこの雑誌にフォックスコミックを連載していたのだ。

だったわけですが、今村さんのなかでは、その8年の間にいろんなドラマがあったりするんですか？

今村　あのコミックの中味については、2人で一生懸命考えてやったんです。で、結果としていい話ができたなあと思いますね。で、ネタバレになっちゃうかなあ。N64版で悪の象徴であるアンドルフを倒して、中植コミックでまた復活して…。そのような関係を、マリオとクッパのような図式にしたいと思ってるんです。ただ、マリオたちの場合って必然性があんまりないんですけど、中植コミックの『スターフォックス』では、アンドルフを崇拝している腹黒い将軍が登場して、ヤツを蘇らせようとしたと。で、『スターフォックスアドベンチャー』では…、これ以上はネタバレになっちゃいますね(笑)。でも、コミックでも、そのようなコンセプトを根付かせたいという考えがあったんですね。

――　滅んだように見えてもまた復活するような。

今村　この先、『スターフォックス』はシリーズとしてつくられていくわけですが、ユーザーのみなさんにとっても「あいつはまた出てくるのかなあ。どんなカタチで出てくるんやろ」っていうのが、楽しみのひとつになると思うんです。で、僕にとって、アンドルフってけっこうかわいそうなキャラなんです(笑)。

中植　アンドルフ派なんですね(笑)。

今村　そこまでやないけど、けっこう愛情があって、今回も…(笑)。だから、もうちょっとお客さんに彼の存在を意識してもらえるようなつくりにしたいなあと思ってるんです。

――　コミックでは、もっとこういうことを伝えたかったというのはありますか？

今村　無料で配布するコミックの関係もあって、ページ数が、ちょっと少なかったかなあって。僕としては、もっとあってもいいかなあって思ったんです。

中植　2人で話しているうちに、話がどんどんひろがって…。

今村　なんぼでも広がるんです(笑)。

中植　最初は舞台も違っていたし。

――　ニンドリとしても、2ヶ月の4話で終えるのはもったいないと思ったんですが、これ以上続けると、中植の体がもたなかったかも(笑)。

今村　あれ続けていくのに、モノクロでも大変ですか？

中植　いや、モノクロだったら…(苦笑)。

今村　店頭で配ったコミック、欲しい人にちゃんと届いたんでしょうかね。実は嫁さんが『スターフォックスアドベンチャー』をやりたいというので、買いにいったんですわ。で、お店にコミックが置いてないし、店の人に聞いてもないっていうし、それで発売日に、近所のスーパーに行ったら、3人くらいソフトを買ってくれてて、うれしいなあと思って見てたら、コミックはソフトを買った人に渡してんねん(笑)。

――　ああ、そういうケースがあったようですね。

広報　あのコミックは予約特典のような使われ方をすると意味がないので、店頭に置いていただいて、「これ面白そうだな」って思った人にソフトを買っていただきたいと思ったんですね。でも、すべてのお店の人にそのことを徹底させるのはとても難しいですね。

今村　ただ、任天堂のホームページでも公開されてるから、かなり幅広い人に読まれてると思うよ。

――　ホームページだと、ずっと残るからいいですよね。



任天堂ホームページでは中植コミックがありがたいことに読めるのだ。まだ読んでない人はホームページをチェックしてね

http://www.nintendo.co.jp/ngc/gsaj/history/index.html

今村　いま、新作に向けて新しいフォックスのデザインを考えていて、中植さんがどう感じるかわかりませんけど、いちおうコミックのテイストも僕のなかでは生かしながら、いろいろやらせてもらってるんです。

中植　(うれしそうに)あ、そうなんですか。

今村　あんまり、僕のフォックス観でガチガチにしばるのもイヤやし。たとえばゴジラにしても、作品によって顔が違いますよね。「おれ、あのゴジラが好きだ」って言えるのがいいなと思うんで。で、ホンマの話をすると、僕的には中植さんのコミックはちょっと違和感があったりするんです。ホンマは自分で描きたい。でも、それはできひんでしょ(笑)。

一同　(爆笑)

今村　で、商品の展開のなかでは、中植バージョンのフォックスがあるのは楽しいんです。レアバージョンのフォックスがあるのも楽しいし、『スマブラDX』版があっても楽しいわけです。それで、ファンのみなさんの間で、たとえば「私は『スマブラDX』のフォックスが好き」なんて話がとびかってるので、次の『フォックス』では、レアがつくったモデルをそのまま使うでなしに、もっと新しくて、さらに魅力的なフォックスにしたいと思ってるんです。そこで、僕のなかには中植コミックが染みついているから、それをどう取り入れるか考えているところなんですね。

――　それはとても楽しみですね。

『スターフォックスADV』の声優はレアのスタッフ

――　それで、やっぱり触れなきゃいけないのは、日本語吹き替えのことで…。

今村　あ、そうですね。それに関してはちゃんとした理由がありまして、僕は日本語吹き替えをやりたかったんですけど、実はあの『スターフォックスアドベンチャー』の声はレアのスタッフの人たちでやってるんです。自ら声優をやってるので、非常に効率がいいんですよ。だから、わざわざロンドンまで行って、声優をさがす必要もないし…。

――　へえ～、そうだったんですか。聞いていてまったく違和感がないですね。

今村　そうなんです。すごく上手なんですね。

――　もともと、任天堂ソフトって、スタッフの人の声を使ってることって多かったりしますしね。

今村　N64版の『フォックス』も、最初は僕らで吹き替えしてたんですよ。

――　ええっ、そうなんですか。

今村　「これでイケるや～ん！」って言ってたくらい(笑)。でも、あるとき、他の人に見せたら、「さむ～」って(笑)。「これ、ぜったいアカンで～！」って言われて(笑)。それで、結局プロを使うことにしたんです。



フォックスのデカTシャツにサインする今村さん。これに中植のサインも入って、読者さんにプレゼントするぞ！　欲しい人は5ページへGO！

――　あははは。でも、それはそれで遊んでみたいですね(笑)。

中植　遊んでみたい(笑)。

今村　レアの人もそういうノリだったんですけど、彼らは上手だったんで(笑)。

中植　僕らは違和感がないですけど、外国の人が聞いたらどうなんでしょう？

今村　NOA(任天堂アメリカ)の人も聞いてまったく問題ないって。声優という文化は海外では日本ほど確立されてないんですよね。だから、アメリカでは、俳優さんがやったりとか。でも、日本では、声優さん独特の言い回しとかがあって、その印象が残ってるので、素人の声は聞いてられないと言うのがあるんでしょうね。

――　そうなんですよね。

今村　それで、『スターフォックス64』のときに声優を使った理由なんですが、あのゲームはプレイヤーが暇なく、撃ってよけてというプレイをしなくちゃいけないなかで、メッセージがパッと出るようになってたわけですね。で、スーパーファミコン版の『スターフォックス』の場合、声が入ってなくて、メッセージが画面に表示されるだけだったので、「こんなメッセージ、ぜんぜん読めないよね」という反省点があったんです。それで、大きな字で見せて、ボイスもいれる方向でつくりはじめたわけです。で、サウンドプログラムでどれだけ入るかという実験もやって。

――　N64のカセットで、よくもあれだけの音声が入りましたよね。

今村　そうなんです。あれは成功したと思いましたね。でも、『スターフォックスアドベンチャー』に限っては、ゲーム中で、「いま、何言ったんやろう？」ってなることがほとんどないので、「別に、吹き替えをしなくてもええんやないの」ということになったわけです。でも、確かに声優さんの声が好きな方にとっては、ガッカリさせた部分もあったかなあと思いますね。

――　N64版で声優さんの魅力が伝わったので、やはりギャップが生まれたところはありますね。

今村　でも、英語のセリフがかっこいいという年齢の人たちもいて。おもしろいのは、N64版の吹き替えがイヤで、スーパーファミコン版の「ブブブブ」って言ってるほうが、「クールでいい」と評価する人もいたりするんですよね(笑)。で、N64

はみだし★一問一答
Q.生まれ変わるとしたら何になりたいですか？
A.「宇宙人でしょうか。いまの自分の頭では絶対に想像できない、すべてが見たことのない世界に生まれてみたいかも」

版をつくるときに、ためしに「ブブブブ」って逆回しみたいな音声入れたんですけど、「これはアカンやろう」って（笑）。いちおう実験はしたんですよ、動物語の（笑）。

―― あははは（笑）。ただ、『アドベンチャー』では、英語がわかっていないと、最初に恐竜がしゃべっているところで「どうして字幕が出ないんだろう？」と疑問に感じた人もいたでしょうね。

今村 そうですね。まあ、今回は吹き替え問題の反響が大きかったので、今後はみなさんの意見を取り入れて…（笑）。

―― ナムコと一緒につくっている『フォックス』は期待してもいいということですね（笑）。ところで今作で、今村さんがいちばん思いこみのあるキャラクターは何ですか？

今村 クリスタルです。クリスタルは『ダイナソープラネット』の段階から登場していたんですけど、『スターフォックス』に移行するなかで、彼らが「クリスタルははずそうか？」と言ったんで、「そんなん、もったいないやん」って言って、僕がレアに行ってるときに、いっぱい絵を描いて…。

―― それはとてもいい判断（笑）。

今村 「バンピレラ」っていうアメコミがあるんです。ちょっとエッチなコスチュームで、バンパイアの女版なんですけど、僕、それが好きだったこともあって、その絵のイメージをパッって描いて、彼らといろんなやりとりをしたわけです。だから、もともとの『ダイナソープラネット』のクリスタルに比べると、かなりセクシー系に変えたんですね。

―― なるほど。



知る人ぞ知る「バンピレラ」のカバー絵。あまりもセクシーなコスチュームなので、読者のみなさんからおしかりを受けなきゃいいけど…

今村 セクシー系にするのは、僕と宮本の狙いというか。なんか、宮本は『スターフォックス』に、そんな感じをやたら出したがるんですよ（笑）。

―― へえ～（笑）。

今村 宮本のなかでは、『フォックス』の位置づけを、「もっと大人向けでもいいんじゃないの」という気持ちがどっかにあるようで、「ちょっとセクシーなキャラが出てもいいんじゃないの」というのがずっとあったんです。N64版のときも、食いつきはちょっと子どもっぽいけど、「これは子ども向きにしては過激やなあ」というテイストをどっかで入れたかったと思うんですよ。

―― N64版に登場したキャットはとても色っぽい声でしたからね。でもあの顔ではちょっとギャップがあったかも（笑）。

今村 その意味で、クリスタルはいいかなと。

―― そうですね。レアが関わったソフトに登場した女性キャラのなかでは、はじめていいと思いましたから。

今村 でしょう！ あのへんは日本人にも受け入れられるテイストにできたと思いましたからね。今後、シリーズにクリスタルが登場してくるかどうかはわかりませんけど、『スターフォックス』のヒロインとして出てくるということで、フォックスたちと並んで違和感のないようなデザインにする必要があったんですね。

―― ところで、今村さんは入社以来ずっと宮本さんと仕事をしてきたわけですね。

今村 そうですねえ。

―― 今村さんにとって、宮本さんはどんな存在なんですか？

今村 ギターの先生（笑）。

―― あははは（笑）。じゃあ最後に読者のみなさんにコメントがあればお願いします。

今村 お客さんのイメージとしては、スターフォックス＝シューティングというイメージがあると思うんですけど、『F-ZERO』にしても、『スターフォックス』にしても、ジャンルとしてはキャラクターの必然性のないゲームなんですよ。でも、キャラクターを乗っけるのが僕は好きで、その結果『スターフォックス64』ではドラマが広がって、キャラクターゲームとしても定着したわけですから、僕や宮本にとっては、『アドベンチャー』になってもそんなに違和感がないんですね。お客さんにしたらちょっと違和感があったかもしれませんけど…。

―― でも、自分で自由にフォックスを動かせるって、みんなうれしかったと思いますよ。

今村 ただ、あれだけのボリュームのイベントやシナリオをつくったりするのは、やっぱり大変でしたね（笑）。それに『ゼルダ』を意識しながら、さらに違った方向のゲームを作りたいと、常に意識してたんです。大ざっぱな言い方をすると、豪華なデモがあって、大作感があって、ハリウッド映画のようなものにして、それでお客さんが満足してもらえればというコンセプトが、このゲームには昔からあったんです。その意味でははずしていないかなと思いますね。

―― じゃあ、ナムコと共同でつくってる『フォックス』も豪華な感じに？

今村 そうですね。ナムコさんとは連日打ち合わせを行っています。セガさん同様、ナムコさんのフォックスチームの意気込みもスゴイですよ！ 塩澤（敦）プロデューサーをはじめ、スタッフのみなさんのパワーがビリビリと伝わってくるほどなんです。なので、次回もきっと豪華な大作になるでしょうね。

―― 今作の『アドベンチャー』とは違った意味でも楽しみですよね。

今村 それは、僕も楽しみにしてるんですね。

―― で、セガと共同でつくっている『F-ZERO』のほうは？

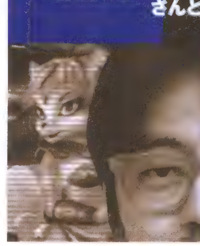
今村 『F-ZERO』はねえ…。これ以上何も言えない（笑）。名越（稔洋）さんに聞いてください（笑）。

―― でも、これまでレアと仕事をして、いまはセガ、それにナムコといっしょにソフトをつくってる。そんなクリエイターって、世界でも今村さんだけですよね。

今村 そうですよね。僕が誇りに思うというか、とてもいい経験をさせてもらってますね。僕が関わっている会社は三者三様ですけど、基本的な開発スピリッツみたいなものは一緒なんですよ。「同じ現場の人間や～」みたいなことを、すごく感じるんです（笑）。ただ、やり方や手順は多少違いますけど…。僕はいま、シアワセやと思ってるんですよ。『F-ZERO』とフォックスが同時に作れる。ね、うれしいじゃないですか（笑）。「ああ、僕、シアワセやなあ」ってすごく思ってるんです。



とてもセクシーなクリスタル。ぜひ、ナムコ版『フォックス』にも登場してほしいと思うぞ



今村 孝矢さんと一問一答

Q.小さい頃はどんな子供？

A. ガキ大将とまで言いませんが、近所の友達をつれて、朝から晩まで山や田んぼで走り回っていましたね。でも、勉強は嫌いでした。嫌いで仕方なかったけれど、自分の中では0点だけは取ってはいけないという基準は設けていて（笑）。あと、屋内での遊びも絵ばっかり描いていましたね。そのほとんどが怪獣なんかの絵だったような記憶があります。父親が絵を描く職業だったので、自然に影響を受けたんでしょうね。

Q.子供の頃の夢

A. 漫画家です。と言いますか、絵を描く職業です。子供の頃は、漫画家という存在が絵を描く職業の代名詞みたいなモノだったですから…。かなり小さい頃から「自分は絵を描いて食べていく！」みたいなことを悟っていましたね（笑）。だから「勉強なんてちょっとくらいできなくてもいいや」なんて思っていたんでしょうね。でも、後でめちゃくちゃ後悔することになるんですよ～（笑）。やっぱり、国語と社会、英語は本当にもっと勉強しておけばよかったなあと思いますね。

Q.任天堂に入ってよかったこと

A. 僕は中学の頃からビートルズにハマっていたんですが、僕が入社した年に宮本と手塚（卓志さん）が、あのポール・マッカートニーに会う機会があったんですよ。で、その前に手塚が「何かレコード貸して」って言って、それで僕のポールのレコードを持っていったんです。その後、手塚が「ありがとう」って返してくれたんですけど、なんとジャケットの表紙にポールのサインが入っていたんです。もうひっくりかえりそうになりました（笑）。いやあ、ホンマに任天堂に入ってよかったと思いましたね（笑）。

はみだし★一問一答
Q.最近食べたものでおいしかったものは？
A.長期海外出張後に家に帰ってから食べた家庭料理。泣きそうになりました。でもいまは、時々ですがイギリスの料理が恋しくなる時があります（笑）」

ハミダシ質問箱

GCの画面にもチンクルは登場するんですか？（静岡県・kowamさん）

スタッフの間でも人気の高いキャラクターですし、GBAに登場するくらいですから、期待したいところですよね。（広報）

任天堂公式Q&A 読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ

第78回



★★★

晴れて『ゼルダの伝説』のサブタイトルも決定し、深まる秋とともに、期待のラインナップの発売日がどんどん近づいてきます！ 任天堂は、弱肉強食の年末商戦をどのように迎えようとしているのか？ 新作ソフトの発表はどのように行われるのか？ 気になることがいっぱいの2002年秋ってわけで、今号も、任天堂・企画部のHさんに、読者のみなさんの質問をぶつけてみました。

こんげつのナビゲーター

サオヘン 左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『フォックス』、進んでましぇ〜ん。『ヨッシー』も進んでましぇ〜ん。『森+』も草ぼうぼう。もうこうなったら編集部の自分のMacにGCをつなぐしかないな。

質問箱の読み方 読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

任天堂キャラクターずかん 29

CHARACTER DATA FILE — No.29

しあわせのお面屋

英名／HAPPY MASK SALESMAN

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』（98年／N64）で暗〜い感じで登場した後、『ムジュラの仮面』（00年）で本格デビュー。彼がスタルキッドにムジュラの仮面を盗まれたばっかりに、リンクはたいへんな冒険をやる羽目に。『風のタクト』ではおそらく登場しないとは思うけど、背中に背負ってるマリオの仮面がいい感じ。任天堂の企画部に彼のそっくりさんがいたりするのだ。



こんげつのワンショット



猿楽庁で見つけたイルカの人形。GCの開発コード「ドルフィン」にちなんでつくられたようで、任天堂のロゴ入り、米国で売ってたんだそうです

Question 1 2002年末、何かが起こる!?

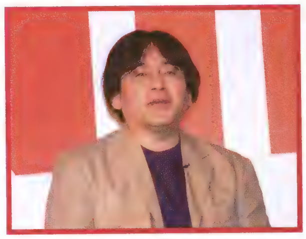
何かすっごいお知らせはありませんか？

神奈川県・ひえこんさん

A いろいろやりますよ〜（笑）。

キューブのソフトで言うと、この年末は『マリオパーティ4』と『ゼルダの伝説 風のタクト』といった期待作がドドンと出てきますし、その後も魅力的なタイトルが続々登場することになっています。年末年始の時期というのは販売的にも大きなタイミングですから、そこに向けて、GBAソフトも含めてのアピールを積極的に展開していく予定です。とくにキューブは2年目のクリスマスシーズンを迎えるわけですから、任天堂としても重要な節目であると考えてるんです。それで…、（力を入れながら）さまざまな、驚きをもって受け入れていただけるような販促活動を、畳みかけるように実施しようということで、いままさに計画しているところです！ でも、何が起こるかは、まだナ〜イショ（笑）。（広報）

☛ 畳みかける販促活動の、畳の1枚でもいいから、具体的な話をしてほしいよねぇ…。で、これまでの歴史をふりかえってみると、指定のソフトを買うとスーパーファミコンが2000円安くなるクーポンがついたキャンペーン（1995年）や、N64のときにはWゲットだぜキャンペーン（1997年）なんていうのもあったけど、今回は何が起こるんでしょうか。『ゼルダ』を買うと何か特典がつくようなこともあるかも？



「新ハードは発売から2年目が勝負の年」と語っていた岩田社長。若き経営者の手腕に期待しましょう

Question 2　ニンテンドーゲームキューブ

GCの新作ソフトの発表はしないのですか？

山梨県・菓子案山子さん

A　ご安心ください、やりますよ〜！(笑)。

新作ソフトはぞくぞく控えていて、ダンダン出して行きますよ〜。それにまだまだ隠し球もありますし、今年の年末から年始を視野に入れて、先ほど言ったように畳みかけるような発表をしていきたいと考えています。任天堂にはみなさんに訴えかけていきたいことが、とてもいっぱいあるんです。で、新作ソフトの発表の方法については、ゲーム誌さんにお願いして明らかにするタイトルもあれば、イベントなどの会場で発表したりと、ソフトのタイプによってやり方が変わってくるでしょうね。「どうしてすぐに発表しないの？」という読者の方もいると思いますが、早めに発表してしまうと、他社にいいところをマネされる恐れがあるんです。すでに、「ここまでくれば他社も追いつけない」という段階にまで開発が進んでくれば、何らかのカタチで発表することになるでしょう。楽しみにしてくださいね。(広報)

今年はスペースワールドが開催されなかったこともあって、5月のE3以降に発表された新作GCタイトルは、『FF・クリスタルクロニクル』の1本のみ。なので、ソフトが予定通り発売されるのはうれしいけれど、そのたびに新作ソフトカレンダーのタイトルが1本ずつ減っていく運命に。それじゃあ、さびしい〜！ってわけで、「ソフトが1本発売されれば、1本の新作ソフト発表」みたいな任天堂公式ルールをつくってくれれば、ソフト発売日を2倍楽しめるようになるんだけど、それはムリな話。せめて、すでに制作中と言われる『マリオカートGC』や『ピクミン2』『カービィGC』などの正式発表を1日も早くやってほしいし、できればシリーズものではない、「なんじゃこれ!?」的なソフトの発表にも期待したい。ある有力メーカーが、この年末に大々的な発表会を行うというウワサがあるんだけど、そこに任天堂も参加なんてことになるとウレシイなあ。



今年のE3でさりげに出展されて、ニンテンドーブックの夏号にもちょこっと紹介された『GIFTPIA』。なんじゃこれ!?的なソフトではあるんだけど、あまりに情報が少なすぎて、ちんぷんかんぷんです

Question 3　ニンテンドーゲームキューブ

『ゼルダ』のサブタイトルは何でしょうか？

北海道・五十嵐孝幸さん

A　『風のタクト』に決まりました！

これまで、今度の『ゼルダ』のポイントのひとつは「風」だとお伝えしてきましたので、サブタイトルに「風」がつくことは、想像できた人も多かったかもしれませんが、「タクト」ですよ。グッときませんか？(笑)。タクトの役割はどうなるんでしょう。ワクワクしますよね〜(笑)。『風のタクト』というくらいですから、タクトが風に運ばれてくるみたいな単純な話ではないでしょうし、やっぱり風にからむアイテムということで、タクトが存在することになるんでしょうか？　それとも…？　いやあ、楽しみですね〜(笑)。それにしても、このソフトって、開発スタッフたちが心底楽しみながらつくってる様子がビシバシと伝わってくるんですね。これまで、スーパーファミコンやN64では実現できなかったことが、キューブではできるようになったわけです。キューブという高性能のオモチャを手に入れて、「こんなこともできるね」「あそこはこうしよう」なんて話をしながら、あふれ出るアイデアを実現できる喜びに浸ってるようで、もう羨ましいくらい(笑)。でも、当然楽しいことだけではなく、発売に向けて、デバッグの作業など大変なこともすごく多いんですが、やっぱり開発者が楽しんでつくっているソフトって、間違いなく面白いものになると思うんですよね。(広報)

う〜ん、タクトを使って何を指揮するんだろう。たとえば、凶暴な敵が現れても、このタクトを振れば、楽しげな音楽がながれだし、敵は豹変、リズムにのって踊りはじめ、そこを「エェーイ!」と回転斬り(なんか卑怯だな)。やっぱり『時のオカリナ』で、オカリナを使って2つの時代を行き来できたように、今作ではタクトを使って、風をあやつれるようになるというのが正解でしょう(たぶん…)。前にも書いたけど、『ゼルダ』の楽しみ方のひとつは、発売前にあれこれ想像してみること。みんなもいろいろ考えてみてね。



リンクの後ろに風が見える。タクトで風の強弱や風向きを自由にあやつれるようになるんでしょうか

Question 4　ニンテンドーゲームキューブ

GCでリアルなリンクはもう見られないのですか？

静岡県・あめじすとさん

A　う〜ん、どうでしょう？

ただ、ユーザーさんから強い要望があるということは、もちろんしっかり受け止めてますよ。ゲーム的にリアルなリンクが登場するのがふさわしい『ゼルダ』があってもいいと思いますし…。それに、「ゲームキューブって子ども向きだから、あのような絵のゲームしかできないんでしょ」なんていう誤解を生みたくないんですよね。いまの『ゼルダ』が発表される前に公開したリアルなリンクとガノンの映像は、本当に任天堂のスタッフが短期間でつくったわけです。GCのマシンパワー的にも、スタッフの力量からしても、リアルな『ゼルダ』をつくることは可能なんです。それはできるけど、あえて今回のような『ゼルダ』のテイストにしたのは、みなさんに『ゼルダ』の面白さの本質的な部分、まるでプレイヤーが本当に冒険しているような感覚や一体感を感じていただきたいからです。だから、N64版の『時のオカリナ』からファンになった方も、ぜひ今度の『風のタクト』を触ってみてください。きっと「『ゼルダ』の魅力ってこういうことだったんだ！」と納得していただけると思いますよ。(広報)

ちょっと気になるのが、任天堂の本社の地下にある(らしい)モーションキャプチャールームの存在。この部屋には、アクション俳優などの動きをそのままゲームに取り込む設備があって、リアルなゲームをつくる環境がそろっているのだ。これまでに発売された任天堂のキューブソフトでは、この設備を使ってつくられたものは1本もないようだけど、今後はどうなるかわからない。もしかしたら、いままさに、任天堂本社の地下ではリアルなリンクのゲームを作るための実験がコツコツと行われているのかもしれないのだよ。



2000年のスペースワールドの発表会で公開された、リアル系リンクの映像。左のリンクと比べると大違い。やっぱりこっち系でも遊んでみたい人、多いだろうなあ

ハミダシ質問箱

『マリオサンシャイン』でどうして緑ヨッシーが出なかったの？(宮城県・岩夫さん)　前にもお話ししましたけど、あのヨッシーは落書きなんです。なので、本物のヨッシーではないからなんでしょうね。(広報)

ハミダシ質問箱 ゲームキューブのソフトケースが壊れたんですけど、売ってくれないのですか？（兵庫県・栗林大輔さん） 任天堂のサービスセンターに問い合わせていただければと思います。（広報）

Question 5 ニンテンドーゲームキューブ

『ワリオワールドGC』の年内発売はムリですか？

大阪府・3Gさん

A 残念ながら年内発売はありません。

発売カレンダーには、「今冬」となっていますので、来年の1～2月、遅くとも3月くらいまでには発売できると思っています。今年の年末は『ゼルダ』と『マリオパーティ4』、それに任天堂以外のメーカーさんからもひじょうに多くのキューブタイトルが発売されますので、まずそこにプロモーションを集中しようと。もちろん『ワリオワールド』もとても魅力的なタイトルですので、今後の動向をみつつ、発売日が決まることになるでしょう。なので、ワリオファンの方々はもう少しお待ちくださいね。（広報）

☛ ここでちょっと去年の数字と比較してみましょうか。昨年の11月から12月の2ヶ月間で、発売されたゲームキューブソフトは『ピクミン』や『スマブラDX』など計6本。ところが今年は、発売日が決定しているタイトルだけでも16本もあって、「11月未定」のように、「とにかく年末に発売するためにがんばってつくってま～す！」と表明しているソフトも含めると、なんと！25本にもなっちゃうのだ。昨年よりも約4.2倍も増量！ これはかなりお得だ（？）。ショップ関係の人はいまから棚を広く開けて待っててくださいね。一方、読者さんは、ニンドリをじっくり読んで、何を買うのか財布の中味と相談しながら決めてくださいね。



残念ながら発売延期になってしまった『ワリオワールドGC』。E3で出展したものに修正を加えて、いい感じで仕上がってきているというウワサが聞こえてきていたんだけど…

Question 6 ニンテンドーゲームキューブ

『F-ZERO GC』の発売が待ち遠しいです。

東京都・SHOWさん

A ありがとうございます！

前号（10月5日発売号）より、「2002年末」の発売予定が「今冬」に変更になってしまって、楽しみに待ってくださっているユーザーの方々には申し訳ないと思っています。でも、10月30日に東京国際CG映像祭というイベントが開かれることになっているんですが（毎日新聞参照）、そこでアミューズメントヴィジョンの名越稔洋さんが登場し、『F-ZERO GC』のことを紹介するような話が進んでいるようです。もし、そのイベントが実現すれば、『F-ZERO GC』の最新情報が出てくることになるんでしょうし、会場に来られない人も、ニンドリなどの誌面で続報を知ることができるようになるでしょう。今後のニュースを楽しみにしてくださいね。（広報）

☛ 実はサオヘンは名越さんと、北九州の同じ予備校の出身。だからって言う訳じゃないけれど、名越さんはめちゃくちゃいい人なのだ。インタビューをしていても、朴訥としたしゃべり口調のなかに「誠実」という文字がいっぱい詰まっていて、つい「一生ついていってもいいですか～？」って言いたくなっちゃうタイプ。そんな名越さんたちが開発中の『F-ZERO GC』。任天堂のタイトルだけに、誠実に良作ソフトへと仕上げてくれることでしょう。本当に発売が待ち遠しいです。



「F-ZERO GC」のイメージイラスト。こちらのほうもそろそろ仮称がとれて、正式タイトル発表なるか

Question 7 GOOD BY! RARE!!

キューブでレア社のソフトはもう遊べなくなるの？

長野県・南沢修さん

A そういうことになりますね。

長年、任天堂のパートナーであったレア社は、他のゲーム機を出している会社の完全子会社になったわけですから、そこの出しているゲーム機と競合するゲームキューブのために、ソフトを出すことはたぶんないでしょう。ただ、携帯ゲーム機に関しては競合しないので、すでに完成しているようなソフトで、「ぜひ、GBアドバンスで出したい」ということになれば、調整して発売するようなこともあるかもしれませんね。（広報）

☛ レア社が任天堂以外のゲーム機でソフトを出すらしいというウワサは、昨年末からながれはじめていた。レア社が関係者に送ったクリスマスカードには、Xboxやプレステ2がぶらさがったツリーが描かれていたというのだ。その話を聞いたとき、レア社の悪い冗談だと思った。なぜなら、つい最近まで同社は任天堂の子会社だったのだから。でも、今年のE3を取材して、そのクリスマスカードの意味したことが、一部正しことが判明。これまでのレア社は、1度に何本ものソフトをE3で出展することが恒例になっていたのに、今年の出展ソフトは『スターフォックスアドベンチャー』の1本のみ。レア社に異変が起こっているのは明らかだった。そして、今回のマイクロソフトによる完全子会社化のニュース。N64時代に大活躍してくれた開発会社だけに、本当に残念に思う。でも、あの会社のつくるソフトが一定水準以上のレベルに達していたのは、任天堂の厳しい監修を受けていたからこそとも思えるのだ。今後、その厳しいチェックがなくなれば、イギリス料理のように大味なソフトばかりになりそうな…、なんてことを書くと、誰かに怒られちゃうかな（苦笑）。



任天堂の家庭用ゲーム機では、レア社の最後？の作品になった『スターフォックスアドベンチャー』。スーパーバイザーの今村さんのインタビューは117ページから

Question 8 ゲームボーイアドバンス

GBアドバンスのオススメソフトを教えて！

北海道・田中和宏さん

A これまでの販売実績から言うと…。

11月21日に発売される『ポケットモンスター ルビー・サファイア』が一番のオススメソフトということになるでしょう。このシリーズは全世界で累計8363万本（2002年3月末）も出荷した、文字通りモンスター級のソフトなんです。その世界的な大ヒット作の最新作ということで、しかも今回はGBアドバンス専用ソフトになるわけです。もう間違いなくオススメソフトのナンバーワンと言っていいでしょうね。他にも『星のカービィ 夢の泉デラックス』などの期待作が登場しますが、サードパーティさんにも注目のソフトがあるんですよ。たとえば、カプコンさんの『逆転裁判2』。これはかなりオススメのソフトですね。何よりシステムがとても新しいですし、大人とか、子どもとか、男性、女性といったユーザーを問わずに誰もがカンタンに

遊べて、しかも奥が深く、携帯ゲームとしてもほんとうに優れたソフトだと思います。それに、登場人物が魅力あふれるキャラクターばかりですし、「意義あり！」というツッコミを入れる快感を、ぜひ味わってほしいですね。（広報）

『逆転裁判』シリーズは三上工房の作品。つまり『biohazard』シリーズの開発4部が手がけているのだ。ニンドリ編集部にも、このゲームのファンが多くて、次号では大阪に行って開発者インタビューを敢行する予定。どうやら三上工房の最新情報も入ってきそうだし、11月6日の発売をお楽しみにね〜！



すでに発売中の『逆転裁判2』。まだやったことのない人には、2980円にコストダウンした『1』からプレイすることをオススメ

Question 9 ゲームボーイアドバンス

GBアドバンスに赤外線機能をつけなかった理由は？

佐賀県・風守ライムさん

A やっぱりコストでしょうか…。

本来は赤外線機能をつけたかったところですが、すべてのソフトがこの機能に対応するわけではありませんよね。それに、赤外線機能をつけるとなると、やっぱりコスト高になってしまうんです。携帯ゲーム機はそれ相応の価格で販売したいというのがありますので、それで赤外線機能をはずすことにしたわけです。でも、こういう回答って夢がなくて、つまんないですよね（笑）。でも一方、夢があるのはトミーさんから発売される『サイバードライブゾイド』ですね。このソフトは赤外線アダプターが同梱で発売されるんです。GBアドバンスをコントローラにして、それで実際のロボットを動かして対戦し、その結果がGBアドバンスに反映されるという、夢のような企画だと思います。これはゾイドに限らず、いろんな展開がでてくるでしょうし、任天堂としても大いに期待しているんですね。（広報）

GBアドバンスの発売直前に、伊藤あしゅらさんのところにインタビューに行ったんだけど、あしゅらさんは「カメラをロボットに積んで、その映像を液晶画面で見ながらGBアドバンスで操縦できるといいよね」みたいなアイデアを語ってくれたのだ。今回の『ゾイド』はまさにそんな感じ。この機能を使って、たとえば『スターフォックス』のランドマスターなんて動かせると楽しいでしょうね。



いまのところ単体では発売される予定のない「赤外線アダプター」。早く『ちゃいリアン2』で遊びたいのだけど…

Question 10 任天堂のお仕事

Hさんは入社してからどんな仕事をしてきたの？

神奈川県・サオヘン

A 最初は営業に配属されました。

僕が入社したころは、任天堂エンターテインメントショップというのを展開していまして、加盟店をまわって、メンテナンスをしたり、販売店さんのいろんな声を聞くような仕事をしていたんです。配属先は東京支店だったんですが、東北エリアも担当していて、入社してすぐに出張に行った記憶がありますね（笑）。そのあと業務部に異動して、サードパーティさんの対応をし、その次は衛星放送事業部で、サテラビューの仕事に関わり、京都本社に移ってくると今度は営業管理部というところで、ソフトやハードの販売状況をチェックして分析するような仕事もやってました。だから、この企画部に移ってくるまで、いろんな仕事に関わってきたんです。でも、いろんな現場で経験してきたことが、いまの仕事に生きていると思っています。たとえば、営業時代には、販売店さんから生の話を聞くことが多いわけです。お店の人はソフトを何本くらい売りたいと思っていても、その希望の数をおさめることができなければ、「来月のお店はどうなるの？」と心配しなきゃいけないくらい切実な問題であったりするわけです。また、営業管理部時代には、ユーザーさんからの電話の問い合わせに応じることも多かったんですが、「ゲーム機がテレビに接続できない」といった話も少なくなかったですね。電話の向こうではお子さんの泣き声が聞こえてきて、僕としてはなんとかつないでほしいと思うわけです。でも、電話をかけてきたお母さんは、変なところを触って電気が走るんじゃないかって、怖々してる雰囲気が電話口から伝わってくるんですよ。そのように、ユーザーさんや販売店さんなどの生の声を聞くことは、たいへんタメになりましたし、そこで経験ができたことが、ソフトをプロモーションするという今の仕事にたいへん役だっていると思うんですね。（広報）

任天堂の社員数は約1200人。ただゲームをつくるだけではなく、いろんな仕事があることがわかっていただけたでしょうか。企画部のHさんの場合はいくつかの部署を歩んできたわけだけど、もちろんほかにも、トランプ関係や工場関係など、多種多様な仕事がたくさんあって、そのうえで任天堂という企業が成り立ってるということなんですね。



本邦初公開の、質問に答える、企画部Hさんの手（笑）。握り拳をつくるほど、回答に力がはいってます

ハミダシニュース

スマブラコンサートのCDはいつ出るの？（栃木県・綾子さん）

CDは残念ながら発売の予定がなくなったようです。で、そのCDはライバル誌の「ファミ通キューブ＋アドバンス」に付録としてつくようです。ニンドリの付録につけたかった…（涙）（サオヘン）



「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡03（3556）3287

任天堂の似顔絵箱



親衛隊の「私の期待」に送っていただいた岡山県の愛リーンさんの作品。『ゼルダ』の発売まで2ヶ月もないのだよぉ〜。期待してるよぉ〜

ホッホーイ！ホッホーイ！ ぷらすになって、新スタート！

どうぶつの森+ 村じまんフェスタ+

ひとりよりふたり

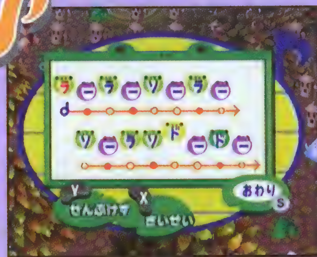
広めよう『森+』の輪 Vol.7

作品募集中！

さくひんぼしゅうちゅう

さっそく新しく送られてきたものを紹介します。前回応募してくれた人も、間に合わなかった人も、よろしくね。

みなさん、こんにちは！ 森での生活は楽しんでいますか？ 村じまんフェスタは「+」となって続きますので、新たに作品を募集しているんですよ。みごと「たぬきち賞」に選出されると、とってもレアなゲームキューブバックがもらえちゃいます！ ふるってご応募くださいね。みんなで森の楽しさ、ふくらませましょ。では、さっそく紹介していきますよ〜。



とりあえずテーマソングを作ってみました(笑)。歌詞は「♪むーらーじーまーんーフェスタ〜」。毎月6日と21日は村じまんフェスタの日…ということで、村メロにしてみてくださいな。自分で作るのは難しいけど、村のオリジナルメロディになるのが嬉しいですよね〜。

たぬきち賞 ゲームキューブバックプレゼント！

手作り、いえのもけい

神奈川県／枇杷木伽梨さん

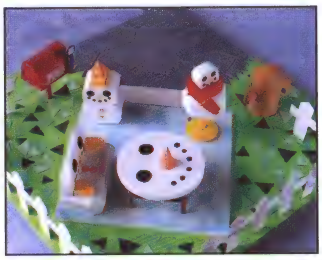




夏休みの自由工作で作ったんだそうです！ 屋根をはずすと、中はゆきだるまシリーズ。紙でできていますが、細かいところまで作りこんであってとってもいいデキ。文句無しにたぬきち賞です、おめでとうございまーす！ ぜひ学校の先生にも報告してね。



↑ゆきだるまスタンドは、ボタンを使って立たせているのかな？工夫がいっぱいです

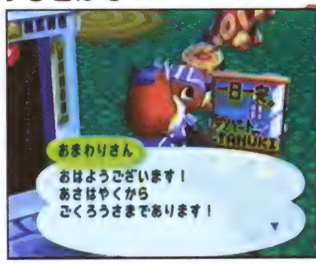


↑上から見るとこんなかんじ。石だたみがそれっぽくてステキ！お庭はタテヨコ30cm

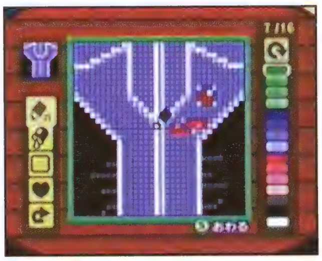
ジョージア村は隊員でいっぱい！

奈良県／ジョージア村のもとはるさん

ペンネームは「モロボシ弾」さんのジョージア村。前のフェスタからさらに発展した様子を送ってくれました〜。「ウルトラマン」シリーズの隊員服がたっくさん。スゴーイ、なんと38種類も！ その他にも、村にとけこんだカンバンがあちこちに。しかも改良をかさねた力作ぞろいときた。これからも楽しいデザインを作り続けてくださいね！



↑あちらこちらに、デパートTANUKIの宣伝カンバンが。キャッチコピーは「一日一安。」！



↑村で流行中の「けいびたいなふく」。もとはるさんは隊長の服を着ているのかな〜？



↑住民の3分の2が、この服を着ているらしいです。地球の危機を救う役割が?!



↑露天風呂。湯舟と庭石を組み合わせて作られています。湯気が出るのでそれっぽいし〜！

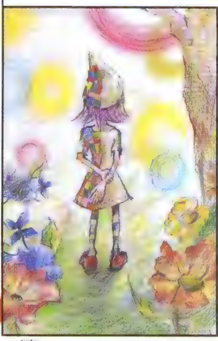


↑はくぶつかんが国会議事堂に。「これでジョージア村も首都（笑）！」ってマジで？！

ブーケちゃんにお手紙です

大阪府／コルディケプスさん

親愛なるブーケちゃんへ。
ブーケちゃんこんにちは。今日、3日振りに外出したところ、あなたの家が消えていました。私があなたの家の庭に植えた花だけは残っていたのですが…。
（ごめんね中略）
気が向いたら、また遊びに来て下さい。そして、また家具の交換をしたり釣りの話をしたりしましょうよ！
あなたの家の庭に植えた花は、ずっと枯らさないようにしますから。
カマンベール村　りかより。



引っ越してしまった住民にはお手紙が出せない。そこで、イメージイラストといっしょに、編集部に送ってくれました。おそろいのカラーモザイクな服を着たブーケちゃんも、どこかのむらでニンドリを読んでくれてるといいなぁ。
お気に入りの住民がいなくなってしまうと、とっても悲しいですよね。けど、おでかけの時に引っ越していった住民は、村に遊びに来てくれることがあるんです。ほんのちょっとしか会えないけれど、嬉しいよネ。

ちゃぶだい(おまけつき)

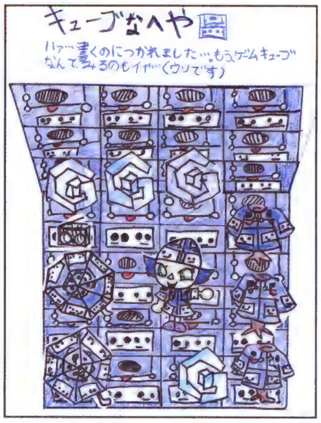
東京都／ＭＬさん

「僕の家で見つけた古いちゃぶだいです。バーチャルボーイはおまけです」
ああ、素晴らしきちゃぶだい。しかもお部屋は「古いフローリング」と「ほんだなのかべ」ではないですか～?! 森のおうちも、同じレイアウトができそう。バーチャルボーイは森にはないけど。



キューブが!

埼玉県／鈴木愛弓さん



↑どこもかしこもキューブです。ぜひ色違いも！（うちのキューブはオレンジなの～）

なかよしっ!

山形県／みおかさん



仲の良い住人、ニコバンさんの絵を描いてくれました。お気に入りの住人がいるってなんかいいよね。

村じまんフェスタ続行ということで、
仲の良い友人、ニコバンを描いてみました。
出会った頃が思い出されます。
それでは、さらに読者が増えることを
願いつつ。
ツクリテ村　みおか

海外版の『森+』『Animal Crossing』

今回は人気のネコ系住民を紹介します～。そのまんまのナマエもありますね。



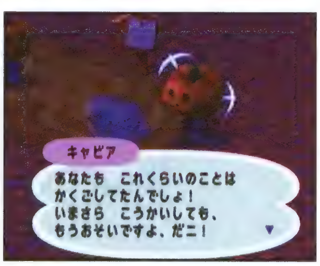
海外版は、おとこのこ、おんなのこの目が青や緑になっていたりします。海の向こうの世界なんだなぁ。見なれていないと、フシギなかんじ！　村長さんは、シルクハットに蝶ネクタイの姿だし、たぬきちさんは、ふくびきの日でもハッピは着ないみたいです、アラ。

森はスッカリ秋の色

秋はイベントもりだくさん。お月見や運動会はいかがでしたか？ 池に映った月、キレイでしたね～。池のかたちが様々だから、村によってお月見の雰囲気がちょっと変わります。
お部屋も秋らしく模様替えしましたか？ 特にマツタケ！マツタケをうまく取り入れたレイアウトなんていかがでしょう？ ぜひチャレンジしてみてください～。
そして10月31日はハロウィンのおまつり。マイデザインを利用すれば、オバケの仮装ができそう～！ スコップを持った魔女や、リンゴをほおばるドラキュラっていうのもいいではありませんか、ネッ？



↑地下室に置くと、ジメジメしてそう。あらキノコがはえてきちゃった、みたいな。



↑アメちゃんを持っていないとタイヘンなことに。オバケの仮装してリベンジだ～！



みんなの村、どんなかんじ？

「こんなふうに遊んでるよ！」と自慢できるような、あなたの村の様子をビデオや写真で送ってください。お友達や家族での、楽しい森ライフについても教えてほしいなぁ～。近所で見つけた森っぽいモノなんかもお待ちしています。森+の輪を広げましょ。
しめきりは特にありませんが、季節ものはお早めに。また、応募作品は返却できません。注意してね。

あて先
〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係

秋といえばサンマ～、サンマだよぉ。えっ、この村じゃ釣れないのぉ、にゃむ。



●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS! ポケモン堂 赤

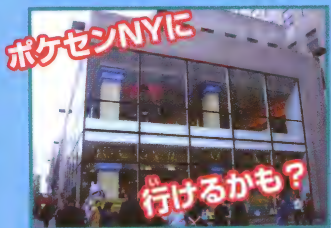
NO.00007

発売が刻々と迫ってきた『ルビー・サファイア』だが、発売にちなんだイベントが全国で行われることが決定！ このイベントの詳細と、話題騒然「ポケモンエピソード」もお見逃しなく！

トピックス 「ポケットセンタープレミアムカウントダウン」イベント開催

11月21日に登場する『ポケットモンスター ルビー・サファイア』の発売と、「ポケットモンスター アドバンスジェネレーション」の放送開始を記念して、全国16ヵ所で記念イベントを開催することが決定した。『ルビー・サファイア』の体験コーナーや、アニメの最新映像をチェックできたりとポケモンファンなら見逃せない！





↑会場で行われる「新ポケモンイラストコンテスト」の優秀作品者には「ポケセンニューヨークツアー」へのご招待などもある！

有料と無料の2種類のイベントがあるぞ

会場によって有料と無料のイベントにわかれている（有料イベントは入場料1000円）。下記の日程を参考にしてね。

イベントの中身は？

無料イベントでは最新情報満載の「ポケモンスクープ」を、有料イベントでは特製ストラップや、新ポケモンの特製「モンコレキーホルダー」をそれぞれプレゼント。



11月21日はアニメも新シリーズ突入！

『ルビー・サファイア』の発売日と同じ11月21日には、ポケモンのTVアニメも新シリーズがスタートする。もちろん『ルビー・サファイア』に登場する新ポケモンがブラウン管を駆け回り、新たなストーリー、新たな登場人物など注目する点は数多い。いち早く情報が知りたい人とは、実際にイベント会場に足を運んでチェックしておこう！

イベントスケジュール

11/16.17	北海道（サッポロファクトリーホール）
11/16.17	東京（TFTホール）
11/16.17	愛知（新栄・雲竜FLEXビル「スペースD」）
11/16.17	大阪（梅田ステラホール）
11/17	福岡（エルガーラホール）

入場料：1000円
（付き添いの保護者のかたは無料）予定

11/16.17	青森（イオン下田ショッピングセンター）
11/16.17	東京（豊島園）
11/16.17	福井（ショッピングタウンピア）
11/16.17	岐阜（マーサ21内マーサホール）
11/16.17	岡山（岡山駅2F「女神のひろば」）
11/17	香川（高松駅1Fコンコース）
11/16.17	愛媛（フジグラン松山）
11/16.17	熊本（サンリブシティくまなん）
11/23.24	岩手（マッハランド）
11/23.24	長野（NBSホール）
11/23.24	福島（ザ・モール郡山）

開催時間：10時～16時　問い合わせ先：☎0120-049-725

不定期連載コラム ポケモンエピソード 『金・銀』攻略本ウラ話①

ゲーム雑誌に限らず、出版業界で働いている人は「締切」というものに常に追われながら仕事をしているのだが、私が携わったポケモン関係の本も1度だけ進行が破綻し、発売日を遅らせるという非常事態を引き起こしたことがあった。これは約3年前のお話。

当時の編集部は、私を中心に『ポケモン金・銀』の攻略本を製作しており、連日徹夜作業が続いていた。ジョウト&カントー地方のボリュームが予想をはるかに越え、それに対応すべく攻略本のページ数を大幅に増やしたからだ。そんな私が会社で苦悩している我が種市家でも、人生において重要なイベントが迫っていた。トランセルJr.の誕生である。

それは忘れもしない12月12日、この日にすべての原稿を入稿しないと現実的に本が刷り上がらなくなってしまうという、デッドライン（締切日）を迎えた。当時のハシモやん本ちゃん、そして私もスタミナドリンクを何本も飲みながら、追い込みの作業をやっていた。さすがに体力的にも、かなり限界に近かったのだが、作業量的に何とかがんばれば、この日1日でけりがつきそうなぐらいまではきていた。「あと○ページ書けば終わる…」そんなことを念仏のように唱えながら、原稿を書いていた明け方の4時頃、私の携帯のベルが鳴る。「ごめ～ん、今日生まれそうだわ」とカミさんの声…。仕事をとるか、家庭をとるか？ よくあるドラマのような選択を、こんな睡眠不足のヘロヘロの状態で決断しなくてはならないとは…（次号に続く）。

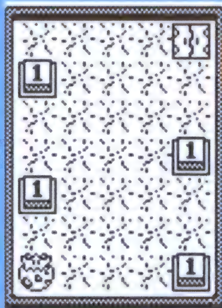


発売日実は遅れていた…!?

←今では書店で見かけることはほとんどないが、思い出深い1冊。無事に発売されたんだからいいじゃん！ と当時はポジティブに考えていた

ポケモンミニ 「トゲピーのだいぼうけん」集中講座

現在好評発売中のポケモンミニ専用ソフト『トゲピーのだいぼうけん』だが、なかなか先に進めない人のためにチョットだけアドバイス！ 以下で紹介する3ヵ条を念頭においてプレイしてみよう。



急には止まれない

←転がりだしたトゲピーはボタンを離してもすぐには止まれない

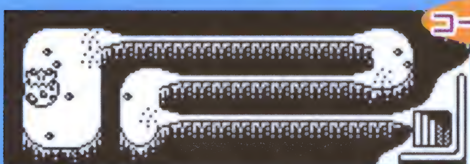


落ち着いて集中

↑クリアできる道は必ずある！

トゲピー攻略3ヵ条

1. くねくね道はボタンをチョコチョコ押して、動きを調整しよう
2. ゆっくり慎重に動かすところ、フルスピードで挑戦するところ、コースを見極めて動かそう
3. 難しい面でもあわてずに、クリアできる道を落ち着いて探そう



コースを覚えよう

←自分にあった解き方を見つけないと、タイム短縮は難しい。よくコースを見よう

ポケモンカード スーパーレアカード9枚を大公開

第5弾で完結したポケモンカードeだが、今回は各シリーズに登場したスーパーレアカードを紹介していく。全部で9枚あるレアカードはクリスタルタイプを持つ。

ポケモンカードe
拡張パック第5弾「神秘なる山」
価格191円（税別）5枚入り



↑第2弾から始まった「謎の大陸の大冒険」もついにクライマックスを迎える



月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

早くもクリスマスグッズがお披露目

ついこの前まで夏と思っていたら、あと2カ月もすればクリスマスの季節。今年もポケモンたちの雪合戦をイメージした、クリスマスグッズが登場するぞ。ピカチュウの雪だるまがかわいらしい。

クリスマスブーツ
雪だるまピカチュウ



→中にどんなプレゼントを入れてくれるかな？ 柔らかな素材のブーツは価格1200円

クリスマスツリーセット



←ピカチュウの雪だるまは取り外し可能。価格は1650円

マンスリーピカチュウ



↑これから毎月登場。価格は1200円

毎月ピカチュウが変身

「マンスリーピカチュウ」という新しいぬいぐるみのシリーズが登場した。毎月色々なピカチュウが登場するのだが、12月のピカチュウはやっぱり、クリスマスバージョンで決まりだね！

12月はサンタバージョン

本格的な「ポケモンラーメン」発売

ピカチュウのイラスト入り陶器製どんぶりにラーメンが2食入った本格的なラーメンが登場。どんぶりは有田焼、麺はストレートの乾麺、スープは大人も子供も大好きなとんこつしょうゆ味と、ラーメン好きにはたまらない組み合わせ！ ちょっとしたお土産にも喜ばれるかもしれないね。



とんこつしょうゆ味

↑本格ラーメンは価格1000円で楽しめる

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂（仮称）



SPECIAL THANKS SEGA®

No.1 キカク セガを応援するどころか全力で戦う型破り企画!!

アイアイで挑戦!! セガ破り

『スーパーモンキーボール2』のパーティーゲームの中から1本を選び、毎号セガの開発スタジオと対戦していくこのコーナー。ようやく当初の目的に沿う形になってきました。

これまでの戦績

5戦中1勝4敗

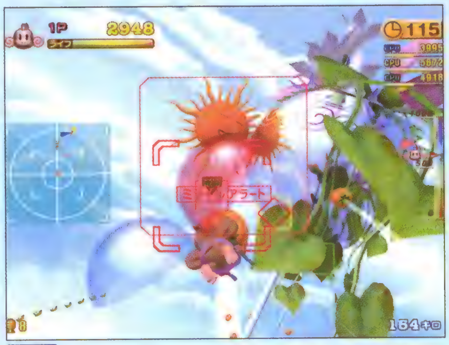
セガ破りのオキテ

原則的に編集部2名対開発スタジオ2名で対戦。編集部が勝った場合、各社の看板を頂く。無理なら看板グッズを。負けたら、開発スタジオのリクエストに対応。

今回のお題となるパーティゲームは･･･ **モンキードッグファイト**

スーパーモンキーボール2

ロックオンミサイルを駆使してライバルを撃墜せよ



←ロックオンされたら旋回などを使いうまくかわす

空を飛び回り、追尾能力を持つパイナップルミサイルやバルカンでライバルを撃墜していくシューティングバトル。時間制限でポイントを競うノーマルモードと、生き残りをかけて戦うサバイバルモードの2つのモードがある。もちろん、最大4人同時プレイが可能。

白熱の大空中戦



←相手を照準に捕えて、ミサイル発射!! 逆にロックオンアラートが出たら、迫り来るミサイルを探知し振り切る

ポイント **いかにミサイルをかわしていくか**

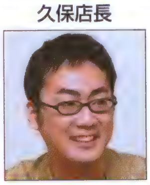
今回のお相手は セガ公式通販サイト Dダイレクト

今号は趣向を変え、セガのネット通販サイト「Dダイレクト」チームがお相手。編集部からは副編高島と、『やきゅつく』でスマイルビットに快勝した本ちゃんが出撃、3分間で総合点を競うルールで、いざ対戦!!

今回の対戦のポイントは、いかにロックオンミサイルを避けきれるか。スタートからいきなり仲間の本ちゃんにミサイルを叩き込み、仲間とは気づかずに撃墜してしまう高島だったが、その後はいやらしいほど的確に撃ち、避けるを連続。ダントツの4000点オーバーを記録、チーム合計点でも容赦なく快勝したのだ。

Dダイレクト対戦チーム

久保店長



スマイル工藤さん



↑サイト上でもイラストで登場するお2人。店長は日記やメールマガジンでも登場

味方までも撃墜･･･



↑華麗に撃ち、かわす･･･気分はもう「ザ・コクピット」!?（しかも撃墜したのは味方）

ニンドリチーム、意外な快勝!!



↑Dダイレクトチームは、じつは対戦前の練習相手の方が上手だった。危ない･･･

注目 GCソフト セガサッカースラムで

ニンドリ杯開催決定

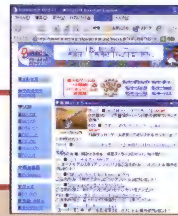
参加希望者受付中!!

初心者歓迎!! **セガ本社で体験プレイ&バトル**



セガ本社の大画面プロジェクターで『セガサッカースラム』をプレイできる!! ニンドリ編集部とセガが合同で企画中の、このイベントに参加してくれる読者のみなさんを引き続き募集しています。もちろん、グループでの参加も大歓迎!! 豪華賞品も用意していますので、このチャンスをお見逃しなく!!

Dダイレクト



Dダイレクト（正式名称はドリームキャストダイレクト）はセガ直営のオフィシャル通販サイト。対戦後、お2人にお話を伺いました。

―― もともとはドリームキャスト（以下DC）ソフトのみを扱っていたんですね。

久保店長（以下店長） DC発売直後の、99年4月からスタートしました。DCがインターネットにもつながるハードということもありましたし。その後セガのマルチプラットフォーム化にともなって、他機種のソフトも扱うようになりました。

―― 買い物以外にも、店長の日記やお便りコーナーがあったりと、アットホームな雰囲気ですね。

工藤さん（以下工藤） 一昨年に大きなリニューアルを行って、現在の形になったんです。ショップも冷たい感じではなく、温かい感じにしようということで。買い物に直接関係ないお客様とのやりとりといった部分も大事にしています。

―― Dダイレクトのセールスポイントはなんでしょう？

工藤 予約特典などのオリジナルグッズに力を入れていることですね。販売価格だけを見るとうちより安い通販サイトもありますが、ほぼ全部の商品に予約特典がありますし、定価の10％引きでさらにポイントも付いて、お得感はかなりあります。それが一番の魅力だと思います。

―― とくに反響の大きかったグッズなどはありますか？

店長 『セガガガ』の初回限定版のセガ手帳は大反響でしたね。社是や社歌、セガソフトの歴史まで載っているという。あとは『スペースチャンネル5PART2』とか･･･。

店長 単体のグッズとしては、DCの形を模したリストウォッチですね。実際のDCと同じようにフタが開いて、時間を見るという（笑）。これはかなり人気が高かったです。

工藤 あれはかなり豪華というか、重いというか（笑）。あとはセガのハードストラップなんかも人気です。

―― グッズはどういった流れで作られるんですか？

店長 基本的には、まず自分たちで欲しくなるようなものを考えます。それから、社内にセガ好きの社員がいっぱいいますので、そういった人達にいろいろ意見を聞いたり。

工藤 セガの強みの部分であると思うのですが、社内のリサーチでもユーザーに近い感覚の答えが返ってくるので、そこをしっかりおさえられれば、間違いはないですね。本当に買ってくれますし（笑）。いま着けているネックストラップもそうなんですが、他の部署からも欲しがられたり…、このあいだは香山COO（セガ最高執行責任者）からも問い合わせがあったんです（笑）。

―― 今後のGCソフトにはどんな予約特典がつきますか？

店長 『エターナルアルカディア レジェンド』は、空賊キーホルダー、『スーパーモンキーボール2』は、「アイアイスクイーズ」という、伸縮する不思議な触感のアイアイ人形が入ったカプセルが付く予定です。

―― Dダイレクトは製品の送り方ひとつをとっても、ゲームメーカーならではの気配りを感じます。

工藤 うちは結構梱包箱が良いんですよ。本1冊でもしっかり緩衝材の入ったものを使っていますし。毎週のミーティングにも梱包箱を作ってくださる業者の方も来てくださって、わりとひんぱんに改良などもしていますから。熱心なお客様が多い分、サイトに対する注文も多くなりますから、それにすばやく応えられるような体制をとっています。

―― これからのDダイレクトは？

店長 お客さまの満足度を上げるということに特化し、セガの商品だったらここで買って間違いない、というお店にしていきたいと思っています。あとは関連グッズまで手を広げて、セレクトショップのような感じにしていきたいです。

工藤 近々大きなリニューアルもありますが、いまのお客様＝お得意様を大事にしていきたいんです。いまのお客様にどれだけ還元できるか、といった部分も考えています。サイトを中心に、ファン同士がつながって、集まってくれるような作りにしたいですね。

エターナルアルカディアレジェンド予約特典：空賊キーホルダー



↑主人公ヴァイスのベルトの色と同じ茶色の皮製というこだわりの品

Dダイレクト歴代人気グッズ

セガガガ初回限定版

特製Tシャツ、セガハードロゴピンズセット、セガ手帳を同梱。ソフトは当初Dダイレクト専売。



←セガ手帳の中身は実際の社員も活用するほどのクオリティ

スペースチャンネル5PART2初回限定版

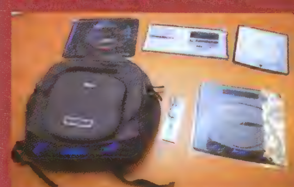
特製ヘッドホン、銀河一ポーチが同梱。予約が殺到し、予定していた数をすぐに上回る人気に。



←定価は9000円とやや高めだったが中身は超豪華!!

セガ関連グッズ

写真はセガ歴代ハードのデスクパッド、ストラップ、そしてセガサターン型リュックサック!!



↑デスクパッドはちゃんとウラにもハードの裏面の印刷が…（笑）

今号の戦利品!!

というわけで、2号続けてプレゼントすることができました!! Dダイレクトさんからの戦利品は、レアなセガタオルセット。欲しい人はP164のあて先で「せがたまプレゼント」係まで。締め切りは11月5日必着です。

セガタオルセットを3名にプレゼント!!



↑セガのロゴ入りバスタオルと、ハードが描かれたタオルセットだ

会場ではゲームのフリープレイのほか、トーナメント形式の対戦を予定。**優勝者にはなんとゲームキューブ本体がプレゼント**されるほか、**GBA、GCのセガソフトの詰め合わせ、オリジナルグッズなどがもらえる**チャンスも!!

参加条件は①『セガサッカースラム』をプレイしたい人、②東京・大鳥居のセガ本社（京急羽田線大鳥居駅より徒歩3分）まで自分で来られる人。参加希望者は右の応募方法を見てね!!

【日時】
11月22日(土)または23日(日)午後を予定

【場所】
東京・大鳥居
セガ本社1号館

応募方法

ハガキに住所・氏名・年齢・連絡先電話番号（あればメールアドレスも）、参加の意気込みを書いて164ページのあて先の「セガたまニンドリ杯」係まで。締め切りは10月31日必着。応募者多数の場合、抽選で30名を招待。当選者には11月上旬の編集部からご連絡いたします。



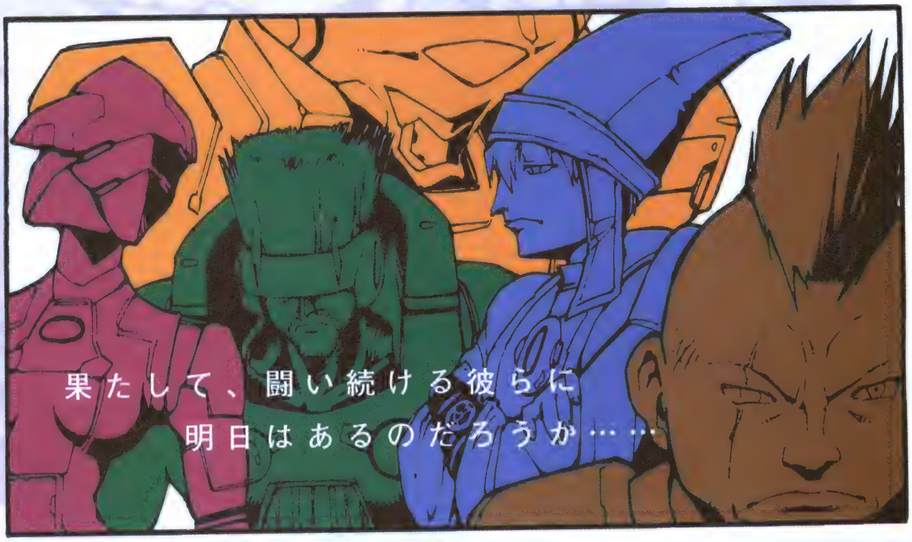
→常識を超えた超人サッカーを体験!!

Dダイレクトのアドレスは http://www.d-direct.ne.jp/









●ここで読むのをやめてしまいそうな貴方! ある意味正しい判断ですが、今しばらくのお付き合いを(笑)。今回は前号に引き続き「ファンタシースターオンライン」ネタです。オンラインプレイって、プレイヤー1人ひとりが主役なんですよね。だから、プレイヤーの想像力次第でいろんな遊びが楽しめるんです。それぞれが主役で、脇役でもあり、仲間なんですな。



●ちなみに黒いラッピーはゲームには登場しないと思います(汗)。何しろ底の知れないゲームなので、もしかしたらいるかもしれないのですが、とりあえずこの場ではこのマンガのオリジナルキャラということでご容赦のほどを。個人的には結構いい味が出てるキャラクターなので、ブラック師匠はまたどこかで描きたいなぁと思っとります。目がいい。描くのも楽だし。



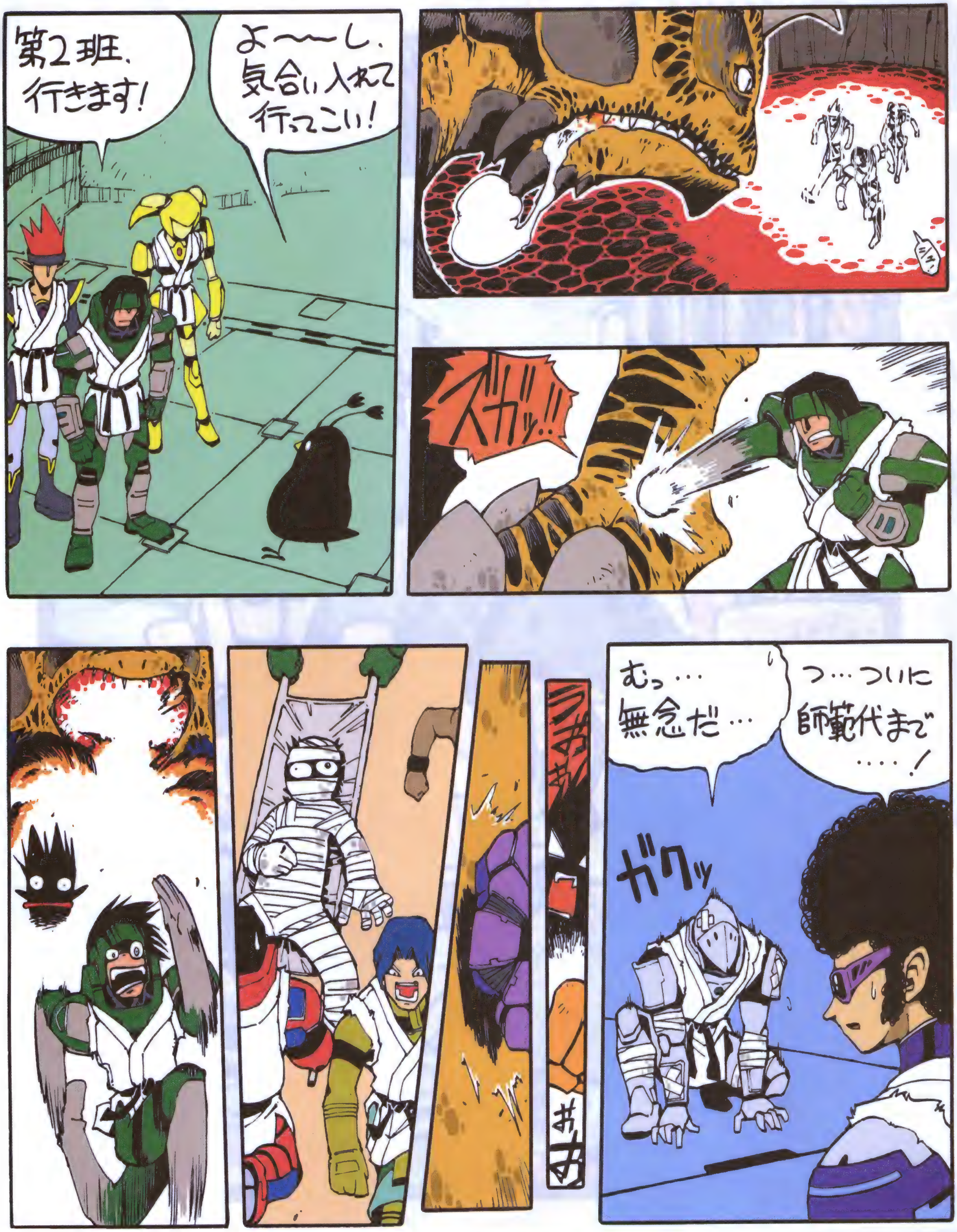
●「PSO」をプレイしてない人にはいまいちピンときてないかもしれませんが、このゲームを素手でプレイするのはそれはも～～～～～～～うすごく苦しい事なのです。強い武器が山のようにあるこの世界で、素手のみの格闘術オンリーという壮絶なペナルティーはまさに命取り。しかし、その先にはきっと輝ける未来が……あるの～かな？



●巨大な敵ボスを、仲間と力を合わせて助け合いながら倒すというのもこのゲームの魅力の一つ。とにかく仲間の行動が予測できないので、ドキドキハラハラの連続です。そして、思いがけないところで仲間を助けたり、助けられたり、とにかく何かしらのドラマを各プレイヤーが感じるはずです。できればハッピーエンドがいいけど、バッドエンドもそれはそれで良し。



●オンラインプレイのシステムとして、まずプレイヤーは「ロビー」というたくさんの人が集まる場所に転送されます。そこで4人までの仲間を集め、冒険へと旅立ちます。次に訪れるのは「パイオニア2」。ここは冒険の中継地点みたいなものでここから先は最大4人までしか立ち入ることはできません。ちなみに冒険中に倒れると、「ロビー」ではなく「パイオニア2」に転送されます。



●左の文章では少しわかりづらいですが、つまりこのマンガのように大勢の人間で一つの冒険を成し遂げるには、それなりのルールやチームワークを必要とし、とても大変なことだということです。とくにロビー経由で仲間を入れ替えるというのは、相当なチームワークを必要とします。恐るべしニンドリ事!ということにしておきましょう(笑)。



 ●魔法使い系（この世界では魔法のことをテクニックという）のキャラにはこのルールは厳しいですね。とにかく体力と防御力が低いのは、単純に考えても不利ですからね。



●このゲームって、なぜかボスの落とすアイテムにガッカリさせられることが多い気がする…。すごいアイテムを落とすんじゃぁなかろうかという期待が大きすぎるのかなぁ。ちなみに「スターアトマイザー」とは、回復薬のちょっと豪華版。けどお店で手にはいるので、やっぱりガッカリアイテム。4人で肩を落としながら、パイオニア2に帰ってくる確率は、かなり高いです。

マリオ親衛隊

イラストの特大殿堂



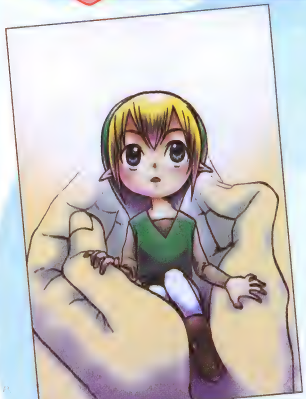
おいーっす。前号では大変失礼いたしました! ちょっとうかうかしている間に、ゴショッカーに占領されてしまったよ。トホホ。今号からは、ワタクシ、ケインニッヒ将軍が復活いたしましたのでご安心を。ひとつお知らせがあります。前号でお知らせしたVol.80のお題は『ゼル伝』に変更します。よろしくね。

イラスト：記村 隆鶴



千葉県／えのさん

◆「スクウェアのゲームはあまりプレイしたことありませんが、GBAとGCで発売される作品に興味津々です」だって



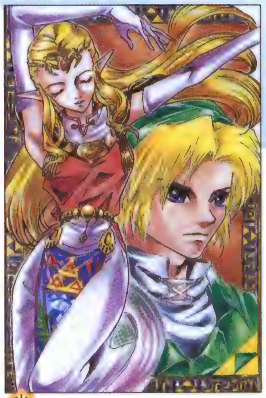
◆「すいません。GC版リンクがだんだんかわいく見え…」っていいじゃん! いいことですよ。だってかわいいもん

東京都／和音さん



◆今まで育てたポケモン使えるのかどうか…。ダメだったりして。ま、それはそれで新シリーズって感じでいいかもしれない…?

東京都／桃園らいちゅさん



◆今でも何度もプレイすると言う「時オカ」。かっこいいリンクもGCで見たかった…って人も多いよね

大阪府／桃姫ユリさん



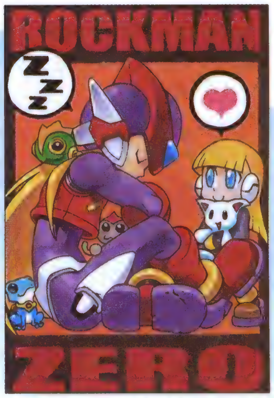
◆元気な感じで可愛いフォックスたち。もうすでに次のシューティング「スタフォ」に期待してるんですケド

神奈川県／シャボテンさん



◆たくさんファンレターが届くので、リクエストに応えるのが大変そうだねぇ。でもとってもうれしそうです

千葉県／犬飼鈴助さん



◆「ロックマン ゼロ」とっても面白いです」だって。続編希望かぁ。確かにいいゲームだよね。オジサンには難しいけど…

秋田県／柴田祐依子さん



◆「FE封印」のレイとルウ。そっかぁ、もうすぐハロウィンだもんねぇ。でも本格的なハロウィンって体験したことないなぁ

千葉県／高坂裕子さん



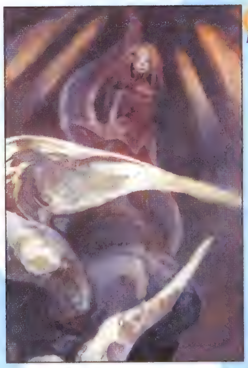
◆なぜか急に描きたくなったという「罪罰」。トレジャーの感覚っていいよね。今後のトレジャー、キューブでは…注目しましょ

大阪府／どせいようたさん



◆久しぶりに、くらざわさんのカービィカレンダーを見たような気がします。気に入った人は拡大コピーして壁に貼ろうね

福岡県／くらざわかずるさん



◆『FFTA』のリッツ。『グラン・グモリア』、反応するよね。っていうか『ベイグラント』出して欲しいよ

大将 三重県／SEALさん



◆おめでとうございます！2人目の将軍が誕生しました！これからも精を出して投稿よろしくお願いしまっす

将軍 栃木県／夢之助将軍



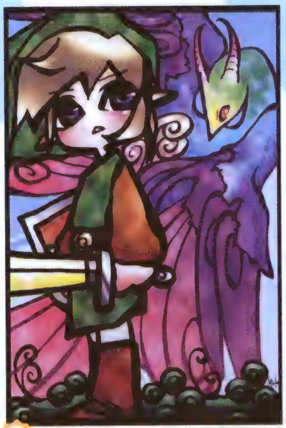
◆かわいいっすね。やっぱしブタは人気がでましたか。ブピ。この組み合わせは今後も定着すること間違いなし！

静岡県／フレイさん



◆「もしも自分の村に行けたら、こんな風景画を描いてみたいです」。いいねぇ、それ。オレには描けないけど…

山形県／みおかさん



◆色がキレイ！こんなアールヌーヴォー調なステンドグラスなんてあったらいいだろうな。北海道は寒いんだろうね。みそラーメン喰いてぇ

大将 北海道／テツカさん



◆『FE封印』の遊牧騎兵スー。移動速度の利点は、やっぱり大きいよね。やわらかなタッチでやさしそうです

愛知県／小林ヒロカズさん



◆『スタフォADV』では出……いやいやいやいや。ねぇ、どうなんでしょうか？やればわかるね

千葉県／小森あんずさん

将軍セレクション



◆『PSO』のマイキャラクターを描いてくれました。オンライン上で会えたら、ギルカ交換しようね

埼玉県／三上空太さん



◆タイトルは『ウォルスタの尊き若者』。オレもオウガは好きなんだけどね。でもリセットの嵐が吹き荒れるから…

滋賀県／緋鷹 要さん



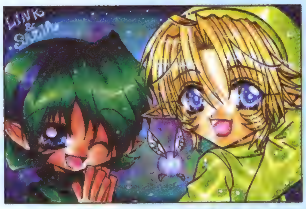
◆『ゲームをやったらますますクリスタルが好きになりました』だって。動物なのにかなり色っぽいもんねぇ

東京都／日下部さん



◆やっぱりいろんなキャラ使った方が楽しいよね。とかいいながら、結局オレはリュウ、ケン、ゴウキばっか…

福岡県／笹さん



◆左がくりきんとんさん、右がはるさめさんです

岩手県／くりきんとんさん&

大将 大阪府／はるさめまななさん



◆あ、なんかいい。かわいい。リンクとブタがなかなかよくリンク…なんちゃって

大阪府／水鱗火燐さん



◆スマコンで桜井さんが言ってたヤツね。それにしても「改」って。笑えるよね

埼玉県／相澤ともねさん



◆神威さんからのリクエスト、リンクとマリンを描いてくれました

大将 東京都／こりんさん



◆ハロウィンの楽しい感じを表現してくれました。ジェリービーンズ…わりと好き

愛知県／HALさん



◆初めて使ったという、画材のアクリル。難しいよね。あたしにゃ到底ムリでゲス

北海道／I・FISHさん



◆秋色の春麗は、ハロウィンにちなんでカボチャのおだんごを結ってます

神奈川県／RIOさん



◆『ワンプロ』かぁ。なんかなつかしいよね。次に出たらどんなのになるんだろう

中将 愛知県／めっきーさん



◆芸術の秋！そういえばすっかり忘れてました。なんか食欲ばっかりでねぇ

大将 岐阜県／すぎやんさん



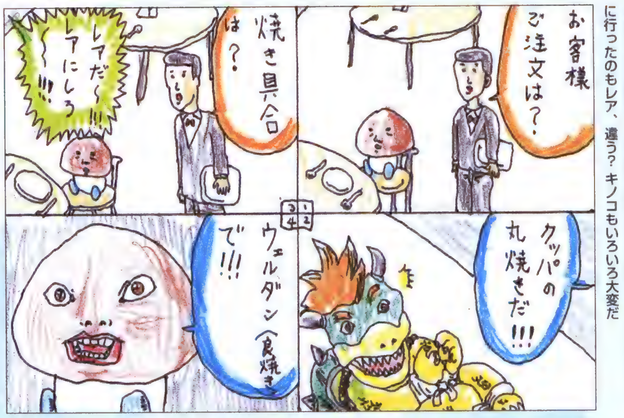
◆レア社カムバークなイラスト。レア社のファンだもんね。X箱はつらいかぁ

大阪府／コルディケプスさん

4コマの長屋

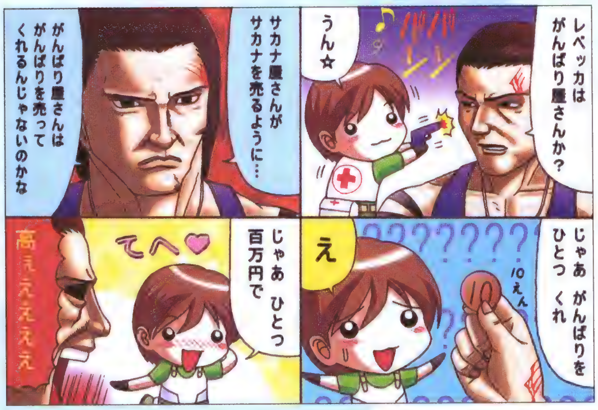
群馬県／岩ちんさん

◆なんと不心得な！ 肉と言ったらレア、違う？ マイクロソフトに行ったのもレア、違う？ キノコもいろいろ大変だ



新潟県／シルビアンさん

◆やっぱね。屋さんだからね。ちゃんと売ってもらわないと困るよね。こないだはテレ屋さんから、二百七三円のテレを買ったよ



兵庫県／ソーナンスみやさん

◆うわ、なんかロズウェルな感じ。っていうか、リセット&ラケットはFBIだったん？ 知らんかったわぁ。今度サインもらおう



香川県／ぼなーか咲川さん

◆あ～あ、やっちゃった。一日一善だね。これできっと頭がむれてあせもだらけにもならずにすむよ。感謝感激雨霰っと



福島県／藤野カンナさん

◆さわやか過ぎて暑苦しくなったりしてね。でも、このセリフをドンキーに言われたらムカつくぞ～





◆俺の村は、島全体ドクロ化計画を試みたけど、失敗だったよ。やろうとするとなかなかねぇ

神奈川県／アズマ フースケさん

大賞 岐阜県／かよこさん

◆うちのマリオったらホントにねぇ。オタクのマリオはどうざます？ オッ～っほっほ



大阪府／ちょも丸さん

◆『エフゼロ』には出て欲しいかも。でも出るとしても、名越さんのトコロだから、サル…かなぁ



埼玉県／かび★NESSさん

◆いいなぁ、ジョニーが増えたら、おみやげもらい放題じゃん。オレも増やそうっと



群馬県／神なるくさん

◆鳥はウマイが、スズメじゃねぇ。やっぱしピロシぐらいの貫禄がないと



大賞 福岡県／重紙あーすさん

◆美味！ 超美味！ なんか生ぬるいところなんか最高です。キミの飲んでるジュースだって…



マ リ オ 親 衛 隊

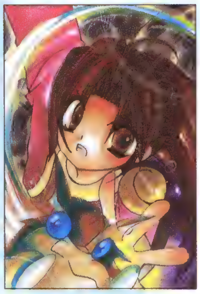
イラスト高層雑居ビル



↑「ガナッシュにあこがれるキャンディがかわいくてスキです」だって
東京都／高月梨紅さん



←76号で田村さんが描いたノーヘルゼロに触発されて、エックスのノーヘルを描いてくれました
愛知県／アゾンムス（仮）さん



←戦闘時にジャスミンが召喚しているところをイメージして描いてくれました
大阪府／神堂 雅さん



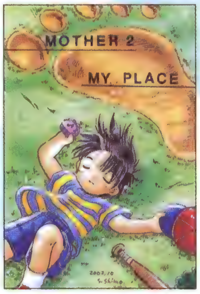
←一瞬なんのゲームだかわからなかった。発売間近の「エタダク」だね。評判いいです
愛知県／Sevenちょん



←「オウガ外伝」のエレノア。今後の「オウガ」シリーズはスクウェアから？ どうなるかなぁ
神奈川県／中谷流水さん



←就職内定おめでとうございます！ 実はオレ、まともな就職活動したことないんです…
山梨県／NINTENさん



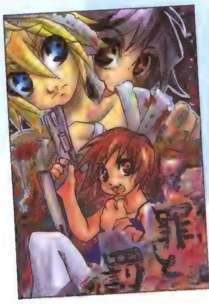
←ニンドリに投稿始めてから1年だそうです。こちらこそ、これからもよろしくデス！
静岡県／霜月 祥さん



←テーマは「次期グランベル女王は誰？」だって。突然「FE聖戦」が描きたくなったとか
神奈川県／李遠ときやさん



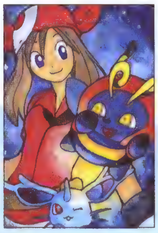
←格ゲーがわからないながらも、リクエストに応えて描いてくれました。大変だったねぇ
神奈川県／茂龍ゆきこさん



←いまだにロクヨンでよく遊ぶという「罪と罰」。続編希望だそうです。人気はあるのにね
岡山県／神威魔喩神さん



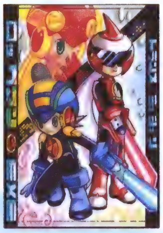
↑「リンクをいっぱい描きたくなって、ぶわーっと描きました」
埼玉県／韜城沙織さん



←夏のポケモン映画を見に行ってバルビートが気に入ったそうです
神奈川県／フナオさん



←「牧場」シリーズもついに出るね。なんかすごい充実してきたよね
埼玉県／駄菓子さん



←「エグゼGC」いいよね。ちょっと触ったけど、面白かったよ
富山県／wishさん



←「12月13日が楽しみです」だって。だよねぇ。ゆっくり遊べるといいなぁ
岡山県／愛リーンさん



←「これからもずっと投稿します！ おばさんになっても」ってまだ15じゃん
山梨県／Q丸さん



←「時のオカリナ」は本当に大好きです。心が癒されます」とか
千葉県／ウィリーさん



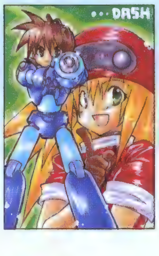
←「スタフォADV」はどうですか？ そろそろ感想が聞けそうだね
広島県／サングらすさん



←「エグゼ3」グランドスタイルのロック。ロールちゃんも合わせたとか
大阪府／由恵さん



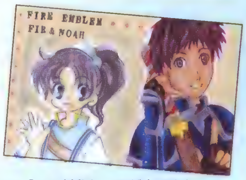
←カービィがなんだかマジシャンみたいだね。ハロウィンって不思議だね
奈良県／たまもさん



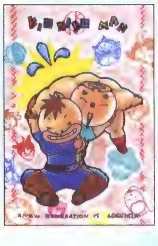
←「ダッシュ」も結構スキなんですけど。64版も出来がよかったしな
静岡県／宇奈月きゃるさん



←オンラインのイベントこれなかったんだぁ、残念。どこかで会いたいです
東京都／創世さん



↑「FE封印」ノアが山口さん、フィルが山吹さんの作品です
香川県／山口雄貴さん＆栃木県／山吹なつめさん



←屁のつっぱりはいらない人だね。ほんでもって牛丼が好きなわけだ
東京都／きさらぎ浅葱さん



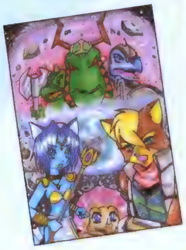
←秋になって冒険とは関係なしに、モンテへ遊びに来たマリオとポンプ
岡山県／あさひさん



←「マザー2」って音楽もすごくいいよね。ホテルの曲とかスキです
熊本県／ボイさん



←「スミッコにでもいいので載せてください」。そんな遠慮なさらずに
熊本県／如月かのとさん



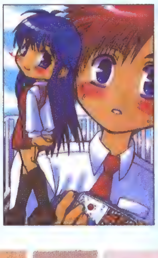
←フォックスのタッチがくりきんとんさん、クリスタルのタッチが相模さん
岩手県／くりきんとんさん＆東京都／霜川改め相模つかささん



↑リンクの羽が天使の羽みたいだね。真っ白な羽…付けてみたいなぁ
高知県／睦月かやさん



←「ゼル伝 風タク」の次にほしいゲームを描いてくれたとか
大阪府／キャサリンさん



←「私立エンブレム学園」の校舎の屋上だって。なるへそね（笑）
埼玉県／朝屋点子さん



←25日で16歳だそうです。おめでとう。っていうかオレの約半分…
神奈川県／刻樹勇騎さん



←時間をかけて自分の納得のいく作品を送ってくれました。ありがと
広島県／天夜かしきさん



←新ポケモンがいっぱいだね。今度のポケモン、全部覚えきれるかなぁ…
和歌山県／小坂まり子さん

今月のお題『バイオハザード』



和歌山県／真咲ねむさん

楽しみだよね。でも本の発売日頃は、一足お先に楽しませてもらってます。悪いねぇ



山梨県／如月 恵さん

「バイオ」メンバー勢揃い!「ガンサバ」のキャラまで入っているところに気合いを感じます



広島県／まいこさん

いつも元気なクレア。「バイオ2」と「コード：ベロニカ」の主人公なんだよね。かわいいイラストです



東京都／おでんさん

こちらは『バイオ0』のレベッカ。リアルに描いてくれているので、真剣な空気が伝わってきます

マリオ親衛隊



ホラーの同業者ってことで、ルイージと役割をチェンジ!?

愛知県／ヒゲフカさん



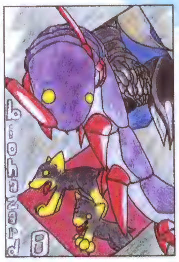
好きな2人を描いてくれたそうです。レオンとジルだよね

福岡県／杉 灰二郎さん



ジルのコスチュームチェンジ服、かなり人気だよね。オレもスキです

東京都／ゼル・ゼル子さん



大ムカデに大サソリ、でもってゾンビ犬。『バイオ0』のモンスターだね

長野県／魔神器さん



ウェスカーとウィリアム。いったい彼らは何を企んでいるのか?気になるなぁ

奈良県／アジアっ子さん



こないだのTGSで、思わずレベッカバージョンのTシャツを買っちゃいました

大阪府／翔流ソラさん



「ジルとレベッカのコスチェンはかなり魅力的です。だよね～。ファンも倍増!

大阪府／弥生しくらさん



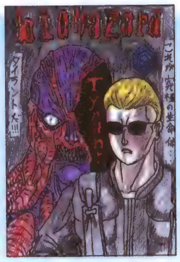
戦う女性が好きなんだとか。体力も精神力も強い女性が登場するもんね

岐阜県／みなみかんさん



気の弱い人は、夜独りで遊べないよね。音楽だけでコワイんだもん

東京都／向水輝沙さん



謎の多いウェスカー隊長と、タイラント。どっちのほうがコワイかな?

東京都／ラスカさん



「ワリオが主人公だったら『バイオ』も楽勝!?」いやいや、撃たれちゃうよぅ

神奈川県／グリーンさん



ロケラン抱えたジル。最初からロケラン持ってると、ストレス発散にはいいよね

千葉県／PINKさん

祝初掲載の館



「スタフィー」やりたいっス。アドバンスもってないけど…」。ありゃー

埼玉県／風来さん



有賀ヒトシさんのキャラデザインがかなり人気あるみたいだね

石川県／さとうランダさん



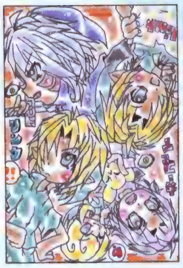
ソニックがキューブで遊べる。なんかもうすっかりおなじみになってきたぞ

愛知県／星影シャドウさん



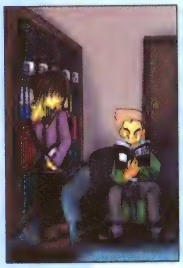
そうですねぇ。栗ごはん、食べたいなぁ。あとサンマ。それと梨。それから…

神奈川県／斉藤陽亮さん



カーフェイとリンクと、大人&子供イラスト。なにげにGCリンクもいるぞ

愛知県／忍足がぜるさん



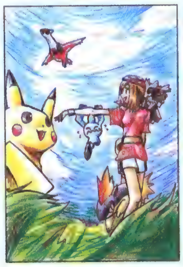
「自分と孫は似てないと、ふと思うオーキドのじいさま」だって

熊本県／北キッカさん



あ、なんかいいぞ、コレ。ちっちゃいキーチェーンなんて出たらいいのにね

大阪府／水鍋葉羅さん



胸に必死につかまっているソーナノがかわいいです。ソーナンダとか出ないかな?

東京都／ニンドリキングさん



「BMO」は、キャラクターデザインがかなり人気です。やってみよっかな?

愛知県／霧雨水雲さん



うひゃー、こんなに沢山出てきたらさすがにコワイね。普段なら探しちゃうけどさ

静岡県／黒のみみ丸さん

80号のお題は『ゼルダの伝説』。81号のお題は『冬』。

イラスト10歳未満



↑「スタフォADV」のフォックスとスリッピー。スリッピーが特にいい感じだね
兵庫県／しんちゃん(5)



↑とっても女の子らしく描いてくれたピーチ姫。リボンが似合ってますね
兵庫県／金谷夏子さん(9)



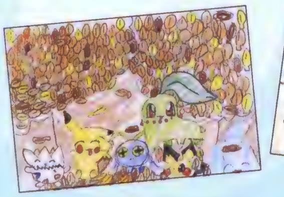
↑すっごく楽しそうに笑ってるよね
福島県／カレーマンさん(8)



↑「ムジュラ」に出てきた仮面を描いてくれたぞ
岡山県／ゆいぽろさん(8)



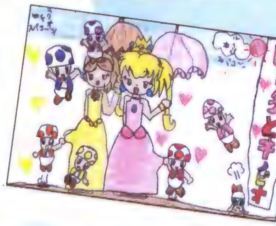
↑「FE封印」のメンバーたちだね。スー、クラリーネ、ファ、ルトガー、ルカです
静岡県／マンちゃんさん(7)



↑もうすっかり紅葉の時期なんだよね。落ち葉たきなんてしてみたら？
群馬県／パッピーさん(8)



↑見つめ合うマリオとニセマリオ。そのうち友情が芽生えちゃったりとかしてね
茨城県／中沢美穂さん(8)

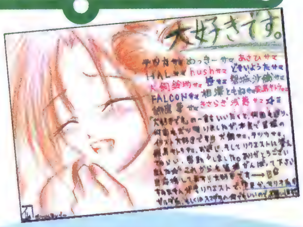


↑ピーチ姫とデイジーかな。マリオとルイージが雲の上でスパコーンって…
神奈川県／斉藤結貴子さん(7)

イラストファンレター



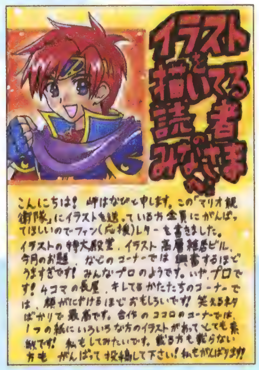
↑マルス、プリン、リンクがスキなんだね
宮城県／抹茶プリン姫さん



↑字が小さいけど、がんばって読んでね。伝えたいことがいっぱいあるんだね
静岡県／伊藤イムさん



↑犬飼さん、岩ちんさん、フェイクさん。3人とも4コマが得意な人たちだよね。思いを込めて描いたそうです
大阪府／美桃さん



↑そうだね。オレもみんなにガンバって欲しいです！
神奈川県／岬はなびさん

キレてるかたたち



↑あ、あの人ね。たばこ屋の角を曲がって3軒目に住んでる人。32歳だったんだね、もちろんギネスものだね
奈良県／こんばんチワさん



↑よけいなもんがはやっちゃったね、こりゃまた。ま、流行何てモノは繰り返すからね。次に流行るのはヨッシーの舌だね
神奈川県／もももさん



↑消えちゃったよ！なんか魂が抜けちゃってるよ。魂の入ってないメモカなんて使えないね。っていうか鼻デカイよ
奈良県／チェキーラさん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下)、「4コママンガ」(横：縦＝1：3又はハガキサイズ)、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.80は11月6日必着
Vol.81は11月22日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

階級特進者

将軍	栃木県／夢之助さん
准将	埼玉県／磐城沙織さん
中佐	千葉県／犬飼鈴助さん
	愛知県／めっきーさん
少佐	大阪府／どせいようたさん
	和歌山県／真咲ねむさん
少佐候補	東京都／桃園らいちゅさん
	三重県／SEALさん
	東京都／きさらぎ浅葱さん
	大阪府／はるさめまななさん
大尉	岐阜県／すぎやんさん
	岐阜県／かよこさん
	福岡県／重紙あーすさん
中尉候補	東京都／こりんさん
少尉	大阪府／桃姫ユリさん
	千葉県／高坂裕子さん
士官候補生	
	神奈川県／中谷流水さん
	岡山県／あさひさん
士官学校卒業	
	愛知県／HALさん
	香川県／ぼなーか咲川さん
	大阪府／ちょも丸さん
卒業検定中	
	愛知県／Sevenちょん
	神奈川県／李遠ときやさん
士官学校4年	
	福島県／藤野カンナさん
士官学校3年	
	神奈川県／茂龍ゆきこさん
士官学校2年	
	岡山県／神威魔喩神さん
	神奈川県／刻樹勇騎さん
士官学校1年	
	滋賀県／緋鷹 要さん
	群馬県／岩ちんさん
士官学校入学候補	
	和歌山県／小坂まり子さん
特務曹長	大阪府／コルディケプスさん
	山梨県／如月 恵さん
特務曹長候補	
	千葉県／えのさん
	千葉県／小森あんずさん
	岩手県／くりきんとんさん
曹長	埼玉県／三上空太さん
	千葉県／ウィリーさん
軍曹	秋田県／柴田祐依子さん
	神奈川県／RIOさん
軍曹候補	静岡県／霜月 祥さん
伍長	山梨県／NINTENさん
伍長候補	神奈川県／シャボテンさん
	東京都／創世さん
	広島県／サンぐらすさん
上等兵	山形県／みおかさん
	福岡県／笹さん
	東京都／日下部さん
	埼玉県／相澤ともねさん
	兵庫県／ソーナンスみやさん
上等兵候補	
	大阪府／神堂 雅さん
	東京都／高月梨紅さん
1等兵	新潟県／シルビアンさん
	愛知県／アゾンムス(仮)さん
	埼玉県／駄菓子さん
1等兵候補	
	静岡県／フレイさん
	岡山県／愛リーンさん
	奈良県／たまもさん
	高知県／睦月かやさん
	広島県／まいこさん
	大阪府／弥生しくらさん
2等兵	山梨県／Q丸さん
	静岡県／宇奈月きゃるさん
	福岡県／杉 灰二郎さん
	東京都／ラスカさん
2等兵候補	
	北海道／I FISHさん
	大阪府／由恵さん
	東京都／相模つかささん
	熊本県／如月かのとさん
	熊本県／ポイさん
	埼玉県／朝屋点子さん
	愛知県／ヒゲフカさん
	岐阜県／みなみかんさん
	茨城県／中沢美穂さん
正隊員	東京都／和音さん
	愛知県／小林ヒロカズさん
	富山県／wishさん
	神奈川県／フナオさん
	東京都／ゼル・ゼル子さん
	静岡県／伊藤イムさん
	大阪府／美桃さん
	神奈川県／岬はなびさん
	奈良県／こんばんチワさん
	神奈川県／もももさん
	奈良県／チェキーラさん
準隊員入隊	
	(初採用者全員)

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

ドリテクの殿堂

『レッスルマニア』に『ストゼロ』と格闘（？）系のドリテク満載で今回はお届け！　ドリプレ中間発表もあるよ！

GC　レッスルマニアX8　ユークス／公式情報

中夢　隠しレスラー＆会場出現条件

隠し要素の出現条件を公開だ!! 隠しレスラーは、どのモードでプレイしてもOK。なお、各レスラーを出現させると、タイタントロン、入場BGM、エディットのスーパースターズが選択可能。

隠し会場条件

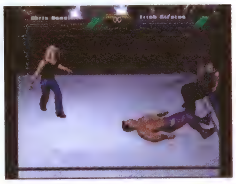
出現会場	出現会場条件
SMACK DOWN CLASSIC	どのモードでもいいのでロックでヘビーウェイとタイトルを獲得
ROYAL RUMBLE 2001	エキシビジョンのロイヤルランブルに優勝
WRESTLE MANIA X7	どのモードでもいいので、全会場で遊ぶ

隠しキャラクタ出現！

キャラクタ	出現条件
ベノワ	ヘビーのベルトを奪取
ビンス	インターコンチのベルトを奪取
ライノ	ハードコアのベルトを奪取
フレアー	ヨーロピアンのベルトを奪取
レイヴェン	ライトヘビーのベルトを奪取
ステイシー	タッグのベルトを奪取



⬅追加された隠し会場を選択。全会場で遊ぶには隠し会場も出しておこう



⬅思い入れのある会場でプレイすれば、試合もより盛り上がるぞ!!



⬅奪ったベルトに応じて新キャラクタが追加される。どんどん増やそう!!

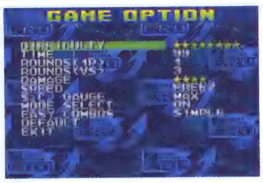


⬅新キャラクタを使えるようになれば、さらにひめられたモードをオンにできる

GBA　ストリートファイターZERO3↑（アッパー）　カプコン／公式情報

中夢　隠しモード＆隠しキャラクタ出現条件

隠しキャラクタと、隠しモードの出現条件を公開!! 両方とも『ストゼロ』ではスタンダードな出現条件なので、すでに発見した人も多いのでは？　出現させるポイントは、難易度設定。ソフトを買った状態でプレイしていれば出現するはずだけど、出てこない場合は、要チェックだ!!



⬆オプションで難易度を確認しておこう。買った状態だと星2つだ

隠しキャラクタ出現！

キャラクタ	出現条件
殺意リュウ	シングルモード難易度星2つ以上で3キャラクリア
ガイル	シングルモード難易度星2つ以上で5キャラクリア
マキ	シングルモード難易度星2つ以上で7キャラクリア
ユン	シングルモード難易度星2つ以上で9キャラクリア
イーグル	シングルモード難易度星2つ以上で11キャラクリア

隠しモード出現！

モード	出現条件
ドラマチックバトル	シングルモードを難易度星2つ以上でクリアする（コンティニュー可）
サバイバルモード	ドラマチックバトルを難易度星2つ以上でクリアする（コンティニュー可）
ファイナルバトル	サバイバルモードのボスバトルを難易度星2つ以上でクリアする

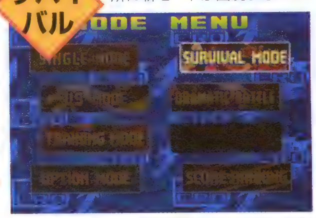


⬆2人で戦うことができるちょっと変わったバトル

ドラマチック

サバイバル

⬇黒く塗りつぶされていた場所に新モードが出現する



GBA いねむり スーパーマリオアドバンス3

東京都／ぺやんぐさん

ドロボーとの対戦ミニゲームをいつでもプレイ

条件を満たしてから、下記のコマンドを入力すると、ミニバトル対戦がいつでもプレイ可能となる。もちろん勝てばヨッシーの数を増やしたり、スペシャルアイテムを手に入れることも可能だ。ワールド5－4を目指せ!!

条件1	W5－4でワンワンをPOWで倒す
条件2	コースマップ画面でSELECTを押しながらL、R、B、A、Rの順に入力



W5-4でワンワンを倒してから！

←まずはワールド5－4に出てくるワンワンをPOWで倒すことが大事だ。確実にしとめてミニゲームをプレイしよう

GC 中夢 スターフォックスアドベンチャー

愛知県／ツナミさん

ショップの隠し通路発見！

まずジャブンガの店に入り、スカラベミニゲームの部屋の入り口から、逆側の壁に向かって進もう。壁を通り抜けて小部屋に入ることができ、中にある岩を持ち上げることでスカラベが手に入る。また、店の中にあるジャンプパッドでも、別の隠し部屋へいける。

スカラベ取り放題！





↑→何の抵抗もなく壁をすり抜けて中に入ることが可能なのだ

GC 中夢 UFC2 TAPOUT final spec.

カプコン／公式情報

隠しキャラクタ出現条件

レジェンドモードを勝ち抜いて、各階級のキャラクタ全部がゴールドベルトを獲得すると、階級に応じた隠しキャラクタが出現するぞ!!

キャラクタ	出現条件
ブルース・バッファー	レジェンドモードのミドル級をクリア
E・本田	レジェンドモードのウェルター級をクリア
ザンギエフ	レジェンドモードのライト級をクリア



←その階級の選手全部でゴールドベルトを入手すると出現する



←あのザンギエフを操作することもできる気分はスト2か!?

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOK。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を性格に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定!

あて先

〒102－0083　東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
（株）ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe－mailでもOK

Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶マッスルマニアXⅣ

❷パワーアップアイテム出現
三角筋と僧帽筋のバランスが最高レベルで統合された時、大胸筋のトレーニングをハードで行おう。すると、ポージング場の冷蔵庫からプロテインとアナボリック・ステロイドが手に入る。ただし、ステロイドは副作用が激しいのでおすすめできない。

❸〒102－0083
東京都千代田区麹町3－4
筋肉卓　P.N.筋肉マゾ
電話03－3556－3288

投稿者中間発表 大募集ドリームプレイ

コーナーの準備段階から何度となく応募を重ねてきた当コーナー。結局現時点で13人。それも、「ドリプレのやり方」をふくめての数字だ。1号あたり2.6人の応募者数…この困難を極めた中、応募してくれた13人の投稿者諸君！キミたちは英雄だ!!　真っ先に送ってくれたT.Ncreatorさん。マリオのバグ画特集を送ってくれた大岩ユウシさん。「やっぱり、ドリプレのやり方を募集する方がいいと思います」という意見をくれたアカノ透さん。その他のみんな。本当にありがとう!!　良くも悪くも次号で結果発表します!!

このコーナーでは、ゲーム本筋とは違った遊び方、自分にしかできないようなミラクルプレイを募集中！　あて先はトリテク同様！　ビデオか写真があればなおよし。ただし返却はできないぞ！

勇者之名簿

- ？？？／T.Ncreatorさん
- 栃木県／Reeさん
- ？？？／アカノ透さん
- 新潟県／大岩ユウシさん
- 神奈川県／ダックさん
- 静岡県／タコさん
- 福島県／ZENZOさん
- 千葉県／緑山田さん
- 北海道／ミスターさん
- ？？？／ファックスが途切れて判別不明
- 北海道／ジオン村のドムさん
- 東京都／星野たかゆき

計13名

N64 風来のシレン　鬼襲来！シレン城 最短手順クリア

「合成もできる限りほっといて、さくさくと城作り用のアイテムの収集にいそしむ私…。移動も最短ルートを選び、豊臣家の一夜城もかくやという速度で作られる、我が対鬼用決戦要塞。見事24時間中に鬼を撃退することができました。記念に撮影したビデオを送ります…最後の築城からですが」

という感じのやり込みなどを募集しているのだ。みんな奮って応募してね～！

はみテクの殿堂

「スターフォックスアドベンチャー」のジャブンガの店の上にハイジャンプで登れば魔力のパワーアップができるぞ。ハイジャンプができるようになったらボム胞子を持ってショップの周りを探そう

先ドリ

新作ソフトフラッシュ!!

NEW SOFT FLASH!!



くるりんパラダイス

GBアドバンス

タイトル	くるりんパラダイス	ジャンル	アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
発売日	12月6日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

多彩なミニゲームを追加した「くるくるくるりん」最新作が登場

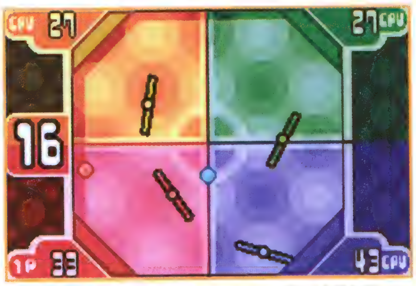
GBAのハードと同時発売され、シンプルながら熱いゲーム性で注目された『くるくるくるりん』の最新作が登場する。今回は単にステージをクリアしていくだけでなく、ミニゲームとマジックという新要素を追加。ゲーム本編を進めていくことで、それらが遊べるようになるのだ。ミニゲームは全部で16種類用意されており、ゲーム本編とはまた違ったプレイが楽しめるぞ。マジックはGBAを使って実演できるので、友達に見せてビックリさせよう！



⬆ミニゲーム「スーパー・ジャンパー」。こちらは回転する棒を操作している。空中にスプリングが浮いているが、これを踏んでジャンプするのだろうか



⬆ゲーム本編とは別に、全16種類ものミニゲームが追加された。写真はミニゲームのひとつ「イン・ザ・スカイ」で、主人公のくるりんがそのまま飛んでいる。回転する棒を避けつつ、ゴールを目指すようだ



⬆ミニゲーム「スマッシュ・フォース」。回転する棒を使って、1つの玉を打ちあっている。4人でやると白熱しそうだ

ミニゲームで4人対戦

ミニゲームは2～4人で対戦することが可能。しかもワンカートリッジで対戦できるので、ソフトひとつで盛り上がれるのだ。



⬅ミニゲーム「ツイン・ホッパー」で対戦中。くるりんを操作し、回転する棒を避けているようだ



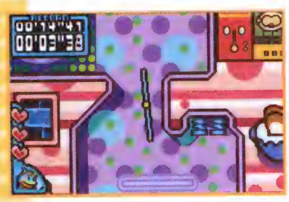
➡ミニゲーム「ピット・パット・レーサー」。回転する棒を操ってのレースゲームだ

前作を上回る全64ステージ

今回は「ぼうけん」34ステージ、「ちょうせん」30ステージを用意。コースが全体的に短くなり、プレイしやすくなっている。



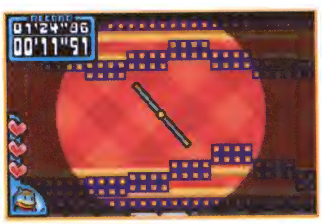
⬆ぼうけんモードのステージセレクト画面。コースの先が分岐しているのが分かる。どちらに進もうか？



⬅前作以上にポップな色使い。楽しくプレイできそうだ

新しくなったギミックの数々

ステージが増えただけでなく、新たなギミック（仕掛け）もいろいろと追加。カベが動いたり、オバケに取りつかれたりと、一筋縄にはいかないものばかりだ。前作をクリアした人も、新鮮な気分で遊べるだろう。



⬆カベが上下に動いている！　うまく計算しないと、即ミスになるぞ！



⬆棒といっしょに、剣がくるくる回っている。触れるとミスになるのだろうか？

マリー、エリー&アニスのアトリエ ～そよ風からの伝言～

GBアドバンス			
発売元	バンプレスト	ジャンル	ロールプレイング
発売日	2003年1月	プレイ人数	1人用
価　格	価格未定		

新キャラ「アニス」を加え、3人で歩む錬金術師の道

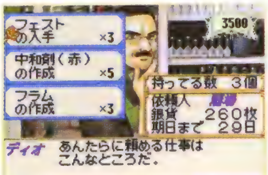
錬金術の世界を再現した人気シリーズがGBAに初登場。今作は第1作のマリー、第2作のエリー、そして本作オリジナルキャラのアニスと、3人の主人公が登場する、シリーズ総決算ともいえる内容となっている。さまざまな依頼をこなしながら、彼女らを一流錬金術師へと成長させていこう。



⬆新キャラの新米錬金術師、アニス・リュフトヒェン

⬇アカデミーを卒業したマリーとエリーが、共同でアトリエを開くことに





⬆まずは依頼を受けよう。成功すれば、内容に応じた報酬がもらえる



⬅必要な材料を手に入れて、調合で依頼された品物を作ろう

新要素もいろいろ

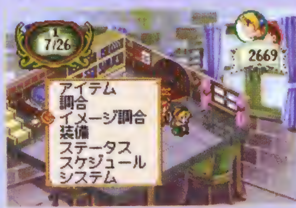
これまでのシリーズシステムを踏襲しつつ、さまざまな新要素も追加されている。まず主人公が3人になったことで、イベントやストーリーが多数新収録された。2人のキャラで同時進行もできる。その他にもイメージ調合、本の執筆などが追加、遊び方の幅が広がっている。

2人同時進行



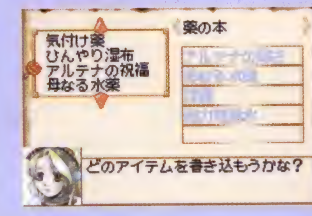
⬆力を合わせて2人で調合。キャラを交代させ、組み合わせを変えることもできる

イメージ調合



⬆適当に材料を組み合わせるだけで、完成品の大まかな傾向が分かる

本を執筆



⬆本作の最終目的。どんな内容の本を作るかで、エンディングも変わってくる

エレミックス！

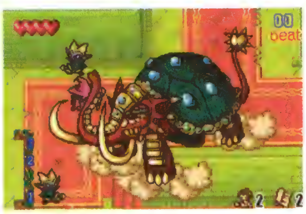
GBアドバンス			
発売元	シムス	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	2003年1月3日	プレイ人数	1人用
価　格	4800円		

ド派手な魔法が飛び交うアクションアドベンチャー

魔法の力が世の理を支配する、ファンタジー世界を舞台としたアクションアドベンチャー。携帯機としては少し大きめのプレイヤーキャラを操作し、迫力のある戦闘が楽しめる。敵からダメージを受けずに敵を倒し続けることで高得点を狙えるなど、上級者向けのやり込み要素もあるぞ。

➡戦闘だけでなく、頭を使わせるパズル要素もあり





⬆プレイ内容で自動的に難易度を制御するシステムなので、アクションが苦手な人も大丈夫



召喚魔法も！

⬅氷属性のときに唱えられるスペシャル魔法。氷の龍で敵を一掃！

3種類の属性を使いこなせ

主人公は、火・氷・土の3属性に変身できる。各属性によって使える魔法が異なるので、敵やステージによって使い分ける必要も出てくるぞ。またパワーアップアイテムを取ることで、最高3段階のタメ撃ち魔法が繰り出せるのだ。


⬅主人公は、3つの属性を自由に使い分けることができる



⬆火属性に変身し、強烈なファイアーボールで攻撃。群がる敵を焼き尽くせ！



⬆氷属性になると、魔法も氷に関連したものに。アイスニードルで攻撃だ



⬅敵によって属性の有利不利もあるだろう。ステージ3のボス「ヘリス」とは、土属性に変身して対決だ

スペースレイダース

ニンテンドーゲームキューブ

発売元	タイトー	ジャンル	アクションシューティング
発売日	2003年1月9日	プレイ人数	1〜2人用
価格	4800円	メモリーカード	ブロック数未定

インベーダーとの死闘を描くアクションシューティング

突如出現した巨大円盤から、さまざまなインベーダーたちが地上へと飛来。混乱に陥った地上で、インベーダーに復讐を誓う者たちが銃を手に立ち上がる…。次々と出現する敵をひたすら撃ちまくる、シンプルかつ爽快なゲーム性が特徴。連続ヒットすることで、高得点も狙える。メインとなるストーリーモードのほか、ハイスコアを競うサバイバルモードもあるぞ。



➡デモムービーの監督には、著名CGディレクターである青山敏之氏を起用。迫力のある映像が楽しめる





⬆寄生されたのか？　ゾンビ状のインベーダー

⬇通常のゲーム画面。群がる敵を撃ちまくれ





⬆ビーストタイプのボス・インベーダー。巨大な炎を吐いて攻撃してくる

襲いくる巨大ボス！



➡倉庫のような場所にいたのは、カニのような形状のボス・インベーダーだ！

トゥームレイダー：プロフェシー

GBアドバンス

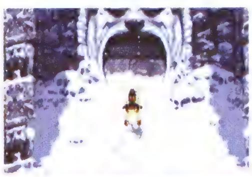
発売元	ユービーアイ ソフト	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	12月6日	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

固定画面になってGBAに初登場

プレイステーションなどで大ヒットした『トゥームレイダー』シリーズがGBAに登場。視点が斜め上からの固定カメラに変更され、携帯機でも遊びやすくなっている。走る、よじ登る、ぶら下がるなど、ララの多彩なアクションがこれまで同様に楽しめるのだ。



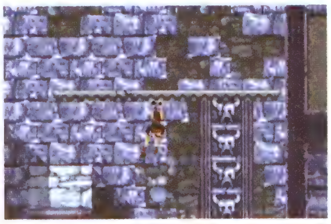
GBAでも滑らかな動き!!



⬅ノルウェーの雪山に挑むララ。この遺跡に何が？



⬆遺跡の中に謎の敵が！　武器を装備して応戦だ



⬆おなじみのぶら下がりアクションも使える

彼岸花

GBアドバンス

発売元	アテナ	ジャンル	ゲームドラマ
発売日	11月15日	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

古都を彩る、赤き復讐の物語

長坂秀佳の小説『弟切草』3部作の第2弾、『彼岸花』をゲームドラマ化。京都を舞台に、彼岸花にまつわる恐怖と謎に満ちた物語が展開する。GBA版はオリジナルのシナリオ、システムを導入しており、原作を読んだ人やこれからPS2版を遊ぼうという人でも楽しめるものになっている。



⬆主人公・有沙。死んだ恋人に導かれるように京都へ

ゴーストショットシステム



⬆GBA版のオリジナル要素。特定のタイミングでシャッターを押すと、心霊写真が…



⬆赤く咲きほこる彼岸花。まるで血の色のように…

THE KING OF FIGHTERS EX2 ～HOWLING BLOOD～

GBアドバンス

発売元	マーベラスエンターテイメント	ジャンル	格闘アクション
発売日	2003年1月1日	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

新たな展開を迎えた対戦格闘シリーズ最新作

格闘ファンにお馴染みの『KOF』シリーズ最新作だ。前作からさらにキャラクタが増え、従来のチームも一部メンバーが入れ替えになった。新展開のストーリーモードに加え、勝ち抜きやタイムアタックを競うチャレンジモード、練習用のプラクティスモードを搭載。友達との通信対戦ももちろん可能だぞ。

主人公チームに新キャラ



↑主人公・草薙京が率いるチーム。右端にいるのが今回登場の新キャラクタ



↑基本バトルは3対3による勝ち抜き戦だ



↑従来のSNKキャラももちろん登場

SAMURAI DEEPER KYO

GBアドバンス

発売元	マーベラスエンターテイメント	ジャンル	アクション
発売日	12月27日	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

人気コミックが原作の爽快「剣戟」アクション

週刊少年マガジンに連載中の人気コミックがアクションゲームになった。ステージごとにキャラクタを選択できるのが特徴で、どのキャラクタを使うかによってストーリーが変化するぞ。「気力ゲージ」を溜めることで使える必殺技も、原作の雰囲気を再現したものになっている。



↑左上の下段にあるのが気力ゲージ。敵を攻撃したり、挑発することによって気力が溜まる

「気力」を溜めて必殺技発動！



↑必殺技を使うとカットインが入る



↑群がる敵を一刀両断！　ザコならこれで一撃だ

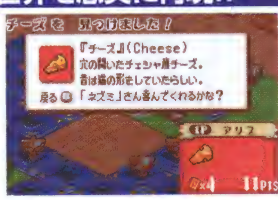
不思議の国のアリス

GBアドバンス

発売元	グローバル・A・エンタテイメント	ジャンル	マップ開拓型ボードゲーム
発売日	2003年1月	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円		

ジョン・テニエルの世界を忠実に再現!!

主人公アリスとなって、パネルで埋め尽くされた不思議の国を探索する新感覚のボードゲーム。パネルをひっくり返せばどんどん地形が明らかになっていくぞ。ステージごとに用意された目標点数をいち早く取得し、他のプレイヤーより先にゴールしよう。挿絵画家ジョン・テニエルのイラストがゲームのいたるところに蘇り、よりいっそうアリスの世界を引き立ててくれる。



←時には住人のさがしものを見つけることも



物語の全キャラクタが登場!!



←不思議の国を冒険だ。白ウサギはいるのかな

犬っこ倶楽部 ～福丸の大冒険～

GBアドバンス

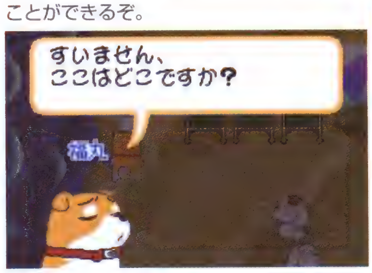
発売元	ジョルダン	ジャンル	アドベンチャー
発売日	2002年12月	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

犬っこ倶楽部の仲間がGBAに登場!!

人気作家「めで鯛」先生のマンガでおなじみのかわいいキャラクタ達が登場するアドベンチャーゲーム。飼い主とはぐれてしまった柴犬の"福丸"を操作して、いろんな犬たちと出会い、冒険をしながら飼い主の男の子のもとを目指そう。要所要所にあるミニゲームで、さらに犬たちの愛らしさを楽しむことができるぞ。

↓ブル美との会話。様々な犬から情報を聞こう





↑迷子になった福丸。無事に帰ることができるか

ミニゲームもあるぞ!!



↑皿をキャッチすればいいのかな

アオ・ゾーラと仲間たち　夢の冒険

GBアドバンス

発売元	エム・ティー・オー	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	12月13日	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

ほのぼのキャラのなぞなぞアクション

あおぞら銀行のオリジナルキャラ、象のアオ・ゾーラがゲームになった。なぞーら大王に奪われた七色の染料を取り戻すため、8つのアクションステージを冒険しよう。ステージの最後には、なぞなぞ対決も待っているのだ。



➡全体マップ。ここから各ステージへ行こう



⬅仲間を背中に乗せることでパワーアップできるのだ



⬆いろんなアクションを使い、障害を突破しよう



⬆なぞなぞ対決。正しい答えを言えるかな？

まんが家デビュー物語〜お絵かきソフト&まんが家育成ゲーム〜

GBアドバンス

発売元	TDKコア	ジャンル	育成シミュレーション
発売日	12月6日	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

ゲームで憧れのまんが家を体験！

まんが家志望の女の子を、3年間でプロデビューさせよう。出版社への持ち込みや作品投稿など、さまざまなイベントが用意されている。また携帯ゲーム初の「簡単お絵描き機能」もあり、どこでも気軽にお絵描きができる。描けば描くほど、主人公のパラメータも変わってくるぞ。





⬆出版社の編集さんや先輩まんが家など、いろんな人との交流も

⬅ある出版社のオフィス。ちなみに、出版社名は自由に入力できるよ

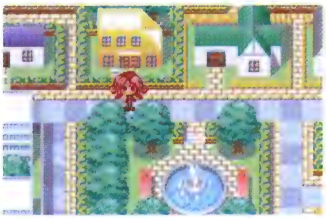
わたしのメイクサロン

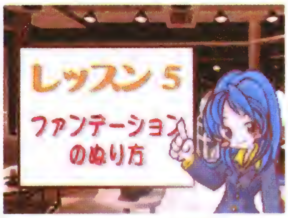
GBアドバンス

発売元	キラット	ジャンル	シミュレーション
発売日	12月上旬	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

本格メイクを楽しく教わっちゃおう

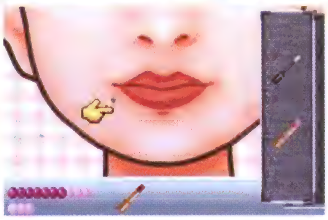
女の子の大好きな「メイク」をゲームで体験。メイクに憧れたユメミちゃんが、メイクの先生にベースメイクからアイシャドウと、メイクを基礎から教わっていくのだ。楽しみながら、本格的なメイクの手順を覚えられるぞ。


⬆マップ画面。先生のところに行く途中かな？



⬅メイクの基礎から、先生が順序だてて教えてくれる


➡メイクの道具がたっくさん！使いこなせるかな？


⬆いよいよメイク。細かな部分もていねいに

ドラえもんのクイズボーイ2

ゲームボーイカラー

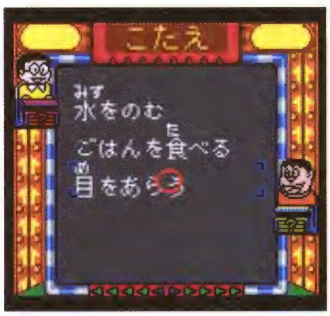
発売元	エポック社	ジャンル	クイズ
発売日	発売中	プレイ人数	1人用
価格	3980円		

5000問以上のクイズで楽しく学べる

ドラえもんと一緒に遊べるクイズゲーム。5000問以上の学習クイズを収録しているので、楽しみながら勉強ができるのだ。難易度は低・中・高学年の3段階から選べるぞ。ひみつ道具を使ってクイズを簡単にするなど、ドラえもんらしいゲーム性もあり。



⬅のび太、ジャイアン、スネ夫など、おなじみのキャラも登場



⬆アップダウンクイズで対決だ！



⬆ビンゴクイズ。正解してパネルをめくろう

もうすぐ発売! 新作ソフトチェック!

このページからは、発売直前のソフトをまとめて紹介するぞ。ぜひチェックしてみてね。

GC

10月25日発売予定

Pool Edge

発売元	メディアカイト	プレイ人数	1〜2人用
価格	6800円	メモリーカード	1ブロック
ジャンル	ビリヤード		

初心者から上級者まで楽しめるビリヤードゲームの登場だ。超美麗なグラフィックでビリヤードの世界を完全再現。

現実のビリヤードの全てをシミュレート

プロの協力のもと、ボールの挙動やラシャの摩擦までも表現した本格ビリヤードシミュレータがGCから登場。美しいグラフィックもさることながら、実況中継や観客の歓声がプレイをよりいっそう盛り上げてくれる。

背景が球に映り込む!





➡思わず見入ってしまうゲーム画面。背景なども描写が細かい

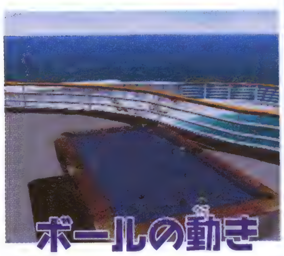


⬆このように上からも全体を見られるので、クッションを狙う時などとても便利

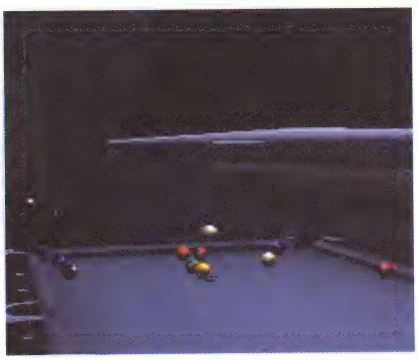
⬇Cスティックで手球の撞点を変えられる。ジャンプショットやマッセも、もちろん可能



⬇水着ギャルがいる中、真剣勝負。波で船が揺れそうな船上でのステージ



ボールの動きクッションを忠実に再現!!



⬆ブレークショットが当たった瞬間。手球が他の球とぶつかって空中に跳ねているのがよくわかる

遊べるモードは全部で6つ

通常のコンピュータ対戦、プレイヤー同士の対戦に加え、3人一組のコンピュータチームに勝ち抜いていくトーナメントモードがある。さらにコンピュータから与えられた問題を解いていくプラクティス、より高度で難解な問題が出題されるトリックショットなどもあるので、初心者から上級者まで楽しむ事が可能だ。またコンピュータプレイヤー同士の対戦を観戦できるライブモードもある。



➡遊べるゲームは8ボール、9ボールの2つから選択できる



⬆個性豊かなCOMプレイヤー達。好みのプレイレベルを選べる



⬆基本テクニックを覚えつつ、自然にビリヤードの知識まで身に付くプラクティスモード



⬆複雑な問題が出されるトリックショットモード。答えを見ることは可能だが、結局は自分の腕次第

初心者にも安心なアシスト機能

球の挙動や角度は初心者にはわかりづらいもの。それらをシミュレートし、アドバイスをしてもらえる機能としてアシストモードがあるぞ。



➡コンピュータの的確な説明。自然に腕も上達しそう



➡クッションラインもこのとおり。実際のビリヤードでもわかればどんなに楽なことか



⬅最初のうちはこうやって導線をつけてプレイするとわかりやすいかも

GBA

10月25日発売予定

ベストプレープロ野球

発売元	エンターブレイン	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	プロ野球シミュレーション		

「フツーあそこは代打だろ!」。プロ野球ファンのそんな想像を完全シミュレートしてくれる作品。

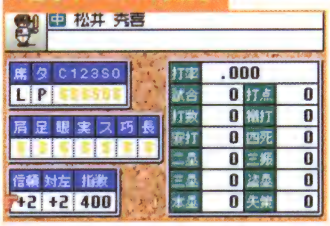
圧倒的な自由度を誇るプロ野球シミュレーション

『ベスプレ』は普通の野球ゲームとは違い、アクション要素の全くないプロ野球シミュレーション。選手や球団の詳細なデータを入力して、自分が見たいと思う状況を設定し、その結果をシミュレートするのだ。

あらゆるデータが変更可能

2002年度最新版のデータが用意されているが、これらは自由に変更できる。選手の長打力や球速などはもちろん、名前や利き腕まで設定できるため、まったくの別人にする事も可能。チーム名や本拠地などの球団データも自由に変えられるので、日本ハムの本拠を札幌に移したり、自分でオリジナルの球団を作ったりもできるのだ。

選手データの変更



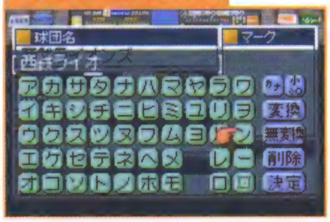
↑変更に制限が無いのでこんなムチャも

ユニフォームの変更



↑帽子や上着といったパーツ単位で設定できる

球団データの変更



↑球団名の変更。思い入れのある名前を付けよう

試合の進め方は3種類

試合はオートで進行するが、進行スピードを3種類の中から選べる。監督モードでは、監督として試合の推移を1球1球見守りながら指示を出していく。COMモードでは観戦に徹することになるが、1打席の結果が1球で即座にわかる。SKPモードは各イニングの得点結果のみが表示されていくので、結果をすぐに知りたい時は便利。

COMモード



←指示は出せなくなるが展開がスピーディに

監督として指示



←的確な指示を出そう

SKPモード



←スコアボードに結果が表示されていく

自分だけのチームで通信対戦

GBA専用通信ケーブルを使えば友達と対戦できる。自分で作った思い入れのあるチームで対戦すれば、白熱した試合になること間違いなし！　他にデータを交換して、友達のチームを加えたペナントを楽しむ事などもできる。



←NETモードを選択すれば通信準備完了

ベスプレの楽しみ方実例集

『ベスプレ』の最大の魅力は自由度の高さ。本当にどんな事でもシミュレートできるので、逆にどう遊べばいいのかピンとこない人もいるかもしれない。ここではそんな人のために、いくつか実例を挙げていこう。

その1　阪神の来季を予想

今年のペナント前半に台風の目となった阪神タイガースだが、結局はBクラスに終わってしまった。これでは淡いとはいえ期待を持たされたファンは報われない。そこでFA権の行使が予想される中村紀洋選手を阪神に加えて来季を占ってみた。



←期待の新オーダー

魔さかの5位…

	試合	勝利	敗戦	分	勝率	ゲーム差
G	140	83	54	3	.606	0.0
S	140	82	56	2	.594	1.5
D	140	66	73	1	.475	18.0
C	140	64	75	1	.460	20.0
T	140	61	77	2	.442	22.5
YB	140	58	79	3	.423	25.0

対戦成績			
G	8(2)18	C	18(0)10
S	9(0)19	T	13(1)14
D	10(0)18		

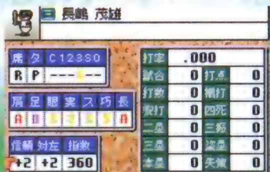
↑なんと今年を下回る順位に。確かに野球は筋書きのないドラマだが…。

その2　天覧試合を再現

天覧試合というのは1959年6月25日に昭和天皇、皇后両陛下御臨席の下で行われた巨人－阪神戦のこと。巨人藤田、阪神小山の両エースの先発で始まり投手戦かと思われたが、予想に反し打撃戦となる。そして同点で迎えた9回裏、巨人の4番長嶋茂雄が阪神ののちのエース村山実からサヨナラホームランを放ち劇的な幕切れを迎えたのである。現在のプロ野球人気の原点とも言われるこの一戦を、当時の状況をできるだけ忠実に再現してシミュレートしてみた。

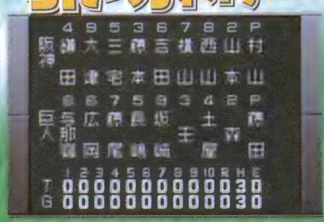


←ミスタータイガース村山も当時はルーキー



←最高の大舞台で最高の仕事をやってのけた長嶋

引き分け…



↑史実とは違い両軍譲らず、結局引き分けとなった。ある意味予想通りの結果といえる。

GBA
10月25日発売予定

モンスターファームアドバンス2

発売元	テクモ
価格	5800円
ジャンル	モンスター育成シミュレーション
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

GBA版は「文字盤」からモンスターを再生するのが特徴だが、『2』は新たな再生法が追加されているのだ。

言葉から生まれたモンスターで育成＆バトル

最強のブリーダーを目指してモンスターを育てる、人気シリーズの最新作。前作と同じく、プレイヤーは様々な言葉の書かれた「文字盤」からモンスターを再生し、ファームで育てていくことになるぞ。目指すは大会制覇だ。

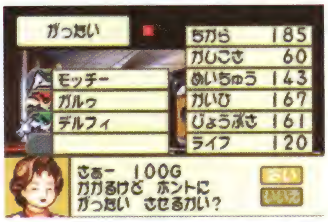




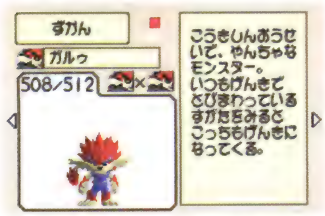
↑→文字盤には自分の好きな言葉を入力することができる。最初は4文字までしか入れられないが、ストーリーが進むと入力できる文字数も増えていくぞ

再生できるモンスターは500種類以上！

モンスターを生み出す方法は文字盤だけではない。2体を工房で「合体」させたり、前作のデータを引きついで「転生」させること可能だ。これらの方法なら確実に目当てのモンスターが生まれるぞ。また、一度入手したモンスターならば「図鑑」から再生することもできる。いろいろな方法を試して、全512種類をコンプリートしよう。



↑今回から、合体後に生まれるモンスターを自由に選ぶことが出来るようになった



↑入手したモンスターのデータは図鑑に登録される。全種類集めて完成を目指そう

文字盤から出ないモンスターも？

前作では全てのモンスターを文字盤から再生できたが、『2』ではこの点も変更された。どうやら、合体することでしか生まれないモンスターがいるらしいぞ。

パートナーを育成して最強を目指せ

ファームでは、トレーニングでモンスターを鍛える「いくせい」や、バトル大会に出場できる「たいかい」など、いろいろなメニューを選ぶことができる。時には「やすむ」で休養させたり、「アイテム」でおやつや薬を与えることも必要になるぞ。強いモンスターにするため、効率よく育成しよう。またファームでは、とつぜん野良モンスターが襲ってきたり、ライバルが戦いを挑んできたりといった突発的なイベントも発生するのだ。



↑主人公が暮らすファーム。ここで相棒のモンスターを育成していくのだ



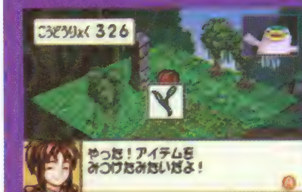
↑コーチと一緒に「サンドバック」でトレーニング。能力の高い優秀なコーチを雇えば、トレーニングの成果も大幅に上がるぞ



↑充分相棒が強くなったら大会に出場しよう。優勝すれば賞金やアイテムが貰えるし、モンスターも成長するので一石二鳥だ

遺跡を探検してお宝ゲット！

PS版で好評だった「探検」が復活したぞ。相棒の力を借りて各地の遺跡を調査し、謎を解き明かしていくのだ。野良モンスターの襲撃など、危険な目に遭うことも多いが、貴重なアイテムや情報を手に入れることができるぞ。レアモンスターを再生させるヒントが見つかるかも？



↑調査した遺跡でアイテムを発見！　遺跡でしか見つからない貴重なアイテムもあるらしいので、どんどん探検に出かけよう

新要素満載でバトルも大幅パワーアップ!!

新システム「カウンター」は、無傷で相手の攻撃を跳ね返せるお得な技。「マブダチシステム」は、モンスター同士に友情が芽生えればバトルで君を助太刀してくれるシステムなのだ。

「カウンター」で一発逆転



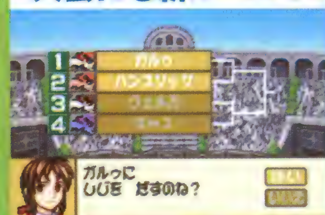
敵の「シャドースパーク」に対してカウンター攻撃！　成功すれば大ダメージだが、失敗すると……!?

友情の「マブダチシステム」

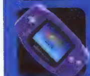


マブダチの「オリバー」が助けに来てくれたぞ！　マブダチが強ければ強いほど、技の威力も上がるのだ。

大会にも新ルール！



新ルール「種族別」の大会に出場したところ。ガルゥで出場すると、ライバルも全部ガルゥ種になる。



GBA
10月25日発売予定

ボンバーマンジェッターズ ～伝説のボンバーマン～

発売元	ハドソン	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

TVアニメ「ボンバーマンジェッターズ」がゲームに登場！
伝説のボンバーマン「マイティ」になって旅に出よう！

惑星を探索しながらヒゲヒゲ団を追跡しよう!!

シロボンの兄で前ジェッターズのリーダーでもある「マイティ」の活躍を描いた、RPG仕立てのアクションゲーム。TVアニメの1話と2話の間のストーリーが描かれているぞ。ヒゲヒゲ団の狙う古代の光線銃を巡って、伝説のボンバーマン「マイティ」と惑星を駆け回ろう。



←惑星をくまなく調査しよう。敵を倒すとお金やアイテムが手に入るぞ

⬇ミニゲームもたくさんある。ストーリーのカギを担っているときもあるぞ



⬇分身して攻撃してくるボス・ドリルモグネス。強敵だ



伝説のボンバーマン マイティ



⬇この後、謎の失踪を遂げることになるマイティ。何があったのだろうか



⬆まずは町で情報を集めよう。お店に行けばアイテムも買えるぞ



➡各惑星にあるダンジョンには手強い敵がいっぱい

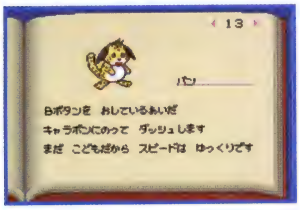
ボスを倒して次の惑星へ!!



心強い仲間キャラボン!!

冒険の途中で出会うキャラボン達は、それぞれ違った能力でマイティを助けてくれる。彼らは、フィールドで手に入る「えさ」を与えると、より強く成長していく。能力にはシールドやワープなど様々なものがあるぞ。

⬇仲間にしたキャラボンの詳細データを見られるキャラボン図鑑。全てのキャラボンを集めて完成を目指そう





⬆どのキャラボンから成長させるかは君しだい

マイティを助ける属性ボム!!

町にある合成屋で「ボムノモト」というアイテムに他の合成素材を掛け合わせると、4種類の属性ボムを作れるぞ。属性ボムにはそれぞれ異なった効果があり、冒険を進めるうえで必要になるのでうまく活用していこう。



⬆噴き上がる水柱のおかげで渡れない橋も



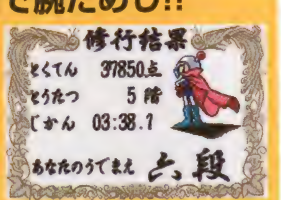
⬆凍らせてしまえば渡れるようになるぞ

アイスボム!!

ボンバー館で腕だめし!!

ある程度先に進むと行けるようになる「ボンバー館」。ここでは、プレイヤーの実力を試す事ができる。5フロア構成の難関を突破して免許皆伝を目指そう!

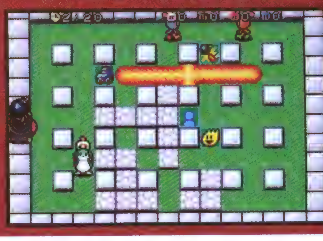
➡スピードや正確さ、様々なものが判定基準になる



免許皆伝を目指せ!!

みんなで遊べるバトルゲーム!!

バトルモードでは、いわゆる普通のボンバーマンがプレイできる。友達と対戦ができ、ぬりかえバトルなど個性的なルールも遊べるようになっている。お助けキャラのルーイもでるぞ。



⬅マルチカートリッジでも4人プレイが可能

GBA 10月25日発売予定

デ・ジ・キャラット　でじこミュニケーション

発売元	ブロッコリー	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	シミュレーション		

でじこ達といっしょに「ゲーマーズ」のお店を経営

キャラクターショップ「ゲーマーズ」の人気マスコットキャラが総出演する経営シミュレーション。プレイヤーはゲーマーズの店長となって、でじこ、うさだ、ぷちこといったお馴染みの面々と一緒にお店を盛り上げていくのだ。ゲームは1週間をひとつのサイクルとして進み、平日はお店の経営、休日はでじこ達との会話イベントが中心となる構成だ。



←お店の経営モードにはでじこ達を励ましてあげることも重要



→言葉を教えることで、会話イベントの内容が変化する

ミニゲームでお仕事の特訓!

休日には、でじこ達に仕事を教えるイベントが起きることがある。掃除やレジ打ちなどの仕事にミニゲームでチャレンジしよう。成功するとお仕事レベルがアップするぞ。



↑ミニゲームは種類も豊富。これは時間内に荷物を整理するゲーム

キャラクターイベント満載の1年間

1年間のプレイ期間中には、プレイヤーの行動に応じて、季節にあわせた様々なイベントが発生するぞ。一度見たイベント画像は「アルバム」に収録されるので、いつでも見ることができるのだ。頑張って集めよう！



↑お花見、海水浴、ハロウィン、クリスマス…年中行事イベントが盛りだくさん

GBA 10月31日発売予定

シルクとコットン

発売元	キキ	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アドベンチャー		

コマンド入力型バトルが新鮮なRPG風アドベンチャー

双子の姉弟「シルク」と「コットン」が主人公のアドベンチャー。不思議な森で身体を失ってしまった2人が、人間の姿を取り戻すのが目的だ。奇妙な生物「クリーチャー」達と、会話やバトルをして情報を得よう。バトルではタイミングよくボタンを押すことで、ガードや必殺技が繰り出せる。



シルク

←主人公のひとり、シルク。几帳面な性格でしっかり者のお姉さんだ

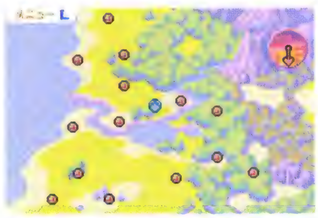


コットン

→シルクの双子の弟、コットン。姉とは正反対の性格でイタズラが大好き



↑不思議な木の実を食べたふたりは、まん丸で透明な姿に変身してしまった！



↑広い森の中から手がかりを探そう

変身パーツ「ゲムノ」を集めよう

クリーチャーとの腕試しに勝つと、手、足、しっぽ等の変身パーツ「ゲムノ」がひとつ貰えるぞ。手に入れたゲムノは自由に付け替えることができ、装備したゲムノによってプレイヤーの姿や能力値が変わるのだ。特定のゲムノを入手することによってストーリーが進む場合もあるらしいぞ。



↑→クリーチャー「ビンゾコ」と腕試し。ビンゾコの「目」のゲノムを装備すると、暗闇でも目が見えるようになる



↑ゲムノは全部で99種類。いくつ集められるかな



↑登場するクリーチャーはみんな個性派ぞろい

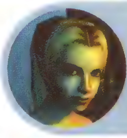
編集部一丸となって年末攻略本ラッシュに挑む!



年末にかけて任天堂から期待のタイトルが目じろ押しだが、それと同時に攻略本を作るのが我々編集部の仕事だ。新しく人員を補強し、約2ヵ月強で5冊の攻略本をバリバリと作っていくぞ!

発売日によってはこれ以外も!?

基本的に年内は右のタイトルの攻略本を作ることになる。しかし今冬発売予定のソフトや、2部構成の攻略本が決まった場合、その数はさらに増えることに…!?



エターナルダークネス 招かれた13人

任天堂では珍しい、本格サイコアドベンチャー。12人のエピソードを通じて、数千年に渡って語り継がれた「エターナルダークネスの書」の謎を解明する!



星のカービィ 夢の泉デラックス

FCで発売された『星のカービィ　夢の泉の物語』がGBAでパワーアップ! 専用通信ケーブルを使えば、4人同時プレイも可能。下記でイラストも募集中!



マリオパーティ4

今回から立体マップになり、3Dを活かしたイベントが盛りだくさん。恒例のミニゲームも、今回は60種類以上も楽しむことができ、4人で熱くなるなず!



ポケットモンスター ルビー・サファイア

今回はホウエン地方というまったく新しい場所を舞台にストーリーが始まる。新ポケモンだけでなく、どうぐやシステムなど、新しい『ポケモン』に注目。



ゼルダの伝説 風のタクト

トゥーンシェイドでアニメのように描かれたリンクが活躍する、ご存知『ゼルダ』シリーズ最新作。この冬最大の目玉ソフトは、これ以外にない!!

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円

NINTENDO64

パーフェクトダーク	1219円
マリオパーティ3	933円
ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	933円
くるくるくるりん	933円
ナポレオン	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽　開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽　失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円

GBカラー

マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター クリスタルバージョン	933円
ドンキーコング2001	933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	1219円
モバイルゴルフ	933円

（価格はすべて税別です）

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ 販売業務課:03-3262-7544
オンライン販売:http://book.mycom.co.jp

星のカービィ 夢の泉デラックス 攻略本プロジェクト

みんなで作ろう! カービィ攻略本 イラスト最終募集のお知らせ

GBA『星のカービィ　夢の泉デラックス』の攻略本に、みんなの描いたイラストが載ってしまうという今回のプロジェクト。イラストの締切が10月31日に決定したので、まだの人は力作を待ってるよ!

10月31日消印有効!!



↑こんなにイラストが集まりました。まだまだ募集中だよ!

あて先はこちら

カラーイラストで、ハガキサイズ又はA5サイズ以下の投稿でお願いいたします。また住所、氏名、ペンネーム等はイラストの裏に必ず記入し、イラスト部分へのネームはなるべく控えてください。

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8F
(株)アンビット
NintendoDREAM編集部
「カービィ攻略本 イラスト」係

★★★★★★★★★9月の当選者★★★★★★★★★★★

北海道／加藤清二さん
宮城県／伊藤健二さん
秋田県／嶋崎雄基さん
山形県／瀬川翔太さん
栃木県／木下和弥さん
群馬県／佐藤恵子さん
埼玉県／淵脇勇真さん
千葉県／八木奈津美さん
神奈川県／下田祐生さん
長野県／伊藤正孝さん
富山県／山本剛広さん
静岡県／岩倉舞さん
愛知県／伊藤元さん
京都府／中西寛さん
兵庫県／池田武史さん
和歌山県／木下万智さん
広島県／川上晃さん
香川県／林奈津美さん
福岡県／田地裕貴さん
大分県／中城大門さん

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM を買っておもちゃ券を当てよう!

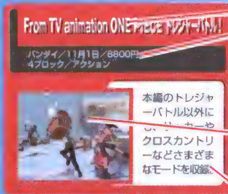
「任天堂攻略本」に付いているアンケートはがきを返送すると、毎月抽選で20名に2000円分のおもちゃ券をプレゼントしています。



ジャンル別 ゲームキューブ新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方



タイトル
スペック メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載
画面写真 左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル
コメント

ジャンルの色分けと見方
- ACT =アクション
- RPG =ロールプレイング
- ADV =アドベンチャー
- SLG =シミュレーション
- SHT =シューティング
- RAC =レース
- SPT =スポーツ
- PUZ =パズル
- TAB =テーブル
- ETC =その他

From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル!
バンダイ／11月1日／6800円
4ブロック／アクション



いよいよ発売直前。原作と同じ技を駆使し、2人1組のタッグチームでお宝を奪い合うのだ！

スーパーモンキーボール2
セガ／11月21日／5800円
2ブロック以上／アクション



今回の特報記事では、全12種類のミニゲームをまとめて紹介。どれを遊ぶか目移りしちゃう？

キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～
バンダイ／11月22日／6800円
2ブロック／アクション



ファン驚愕の新事実判明！ あの幻の超人「オシリマン」が、観客として登場していたぞ。

ハリー・ポッターと秘密の部屋
エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月23日
6800円／4ブロック／アクション



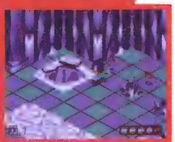
たくさんのミニゲームを収録したアクションゲーム。映画を見てから遊べばさらに楽しめそう。

ゴジラ 怪獣大乱闘
アタリ／12月12日／5800円
4ブロック／アクション



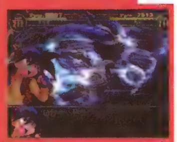
ゴジラを始めラドン、キングギドラなど新旧11体の怪獣が大乱闘。ビルを投げたりもできる。

ソニック メガコレクション
セガ／12月19日／5800円
ブロック数未定／アクション



メガドライブの『ソニック』7作品を収録。日本未発売のソニック版『ぷよぷよ』もあるぞ。

爆転シュート ベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル!
タカラ／12月未定／6800円
7ブロック／アクション



GCの性能を活かし、実際のベイブレードの挙動を完全再現。最大4人同時バトルも可能だ。

ボンバーマンジェッターズ
ハドソン／12月未定／6800円
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

GBA版が10月24日に発売予定。こちらはまだ詳細未定なので、しばらくはGBAで遊ぶ？

ソウルキャリバーII（仮称）
ナムコ／2003年1月未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



業務用版はもう遊んだかな？ GC版の発売はまだ先なので、ますはアーケードで楽しもう。

スパイダーマン（仮称）
カプコン／今冬／6800円
ブロック数未定／アクション



おなじみのアメリカンヒーローが3Dアクションに。今号の62ページに特報記事があるぞ。

Roll-o-Rama（仮称）
任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

『コロコロカービィ2』からタイトルが変更。ゲーム内容などの詳細は不明だ。続報を待て！

ワリオワールドGC（仮称）
任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション



発売予定が12月から今冬に変更され、年内発売はもうムリ？ ワリオファンは待ってるよ～！

ロックマン エグゼ トランスミッション
カプコン／2003年春／価格未定
ブロック数未定／アクション



『～エグゼ』の世界観やシステムをそのままに、本格派アクションゲームとなって登場！

ソニックアドベンチャー1
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション


画面はDC版のものです

GCでは『2』しか遊べなかったが、ついに『1』も登場。GC版追加要素が気になるところ。

バーチャファイター・クエスト（仮称）
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？ まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

ゼルダの伝説 風のタクト
任天堂／12月13日／6800円
ブロック数未定／RPG



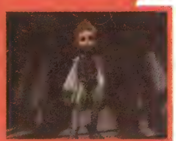
ついに正式タイトル決定！ 64版の「時」「仮面」に続き、今作は「風」がメインテーマだ。

エターナルアルカディア レジェンド
セガ／12月26日／6800円
ブロック数未定／RPG



発売日がちょっと延びて12月に。今号の記事では個性豊かな空賊たちを紹介しているぞ。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル
任天堂／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG



12ページからの巻頭特報記事は必見。GBAをコントローラにできるという驚きの仕様が判明！

RUNE II
フロム・ソフトウェア／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG



新要素としてロックオン機能が追加。狙った敵を中心に画面が動くので、戦いやすくなるぞ。

テイルズシリーズ（仮称）
ナムコ／2003年7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

『～デスティニー2』がPS2で開発中。このGC版オリジナル『テイルズ』との関係はいかに？

●ハミ出しのカタログ●
なんと、今号は珍しく新登場タイトルも発売されたソフトもなし！ カタログの面子が前号とまったく同じなのだ。でも中身はいろいろ変わっているので、読み飛ばさないように!!

●ハミ出しのカタログ●

編集部で妙なブームを巻き起こしているのは「キン肉マンII世」。観客の中にオシリマンがいるのはカタログ内で触れたが、その他にもキン肉マンソルジャー、ステカセキング↗

新RPG（仮称）

ナムコ／2003年12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

GIFTPIA（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

詳細は不明だが、開発はPSの隠れた名作『MOON』を手がけたスキップ。期待できそう。

エターナルダークネス 招かれた13人

任天堂／10月25日／6800円
15ブロック／アドベンチャー



記事担当のトランセルが絶賛「GCで3本の指に入る」。発売は目前、ダークな世界に酔え！

biohazard 0

カプコン／11月21日／7800円
9ブロック／アドベンチャー



発売日が正式決定。あと1ヵ月のガマンだ。本誌の特集でイメージトレーニングしとこう。

バットマン ダークトゥモロー

ケムコ／12月6日／6800円
ブロック数未定／アドベンチャー



ただ戦うだけでなく、潜入などの要素も加わっている。雰囲気はコミック版にもっとも近い。

ルパン三世 海に消えた秘宝

アスミック・エース エンタテインメント／12月未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー



TVと同じ声優陣が総出演するほか、藤村俊二、榎本温子らオリジナルキャラの声優も豪華！

バイオハザード2

カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



PS版の完全移植作品。GCから「バイオ」シリーズを始めた人なら、チェックしておきたい。

バイオハザード3 LAST ESCAPE

カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



『2』同様、PS版からの完全移植作品。発売は来年になるとのこと。未経験者はお楽しみに。

バイオハザード4（仮称）

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

NOW MAKING

待望のゲームキューブオリジナル『バイオ』。システムは？主人公は？とにかく気になる。

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

牧場物語 ワンダフルライフ

ビクターインタラクティブソフトウエア／今冬
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション



おなじみ人気シリーズがGC初登場。今号78ページの特集では開発者インタビューを敢行！

SPACE RAIDERS（スペースレイダース）

タイトー／2003年1月9日／4800円
ブロック数未定／シューティング



次々と現れるインベーダーたちを撃ちまくれ！CGムービーも気合の入ったデキだぞ。

斑鳩 IKARUGA

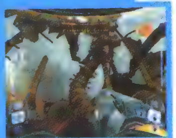
アタリ／2003年1月16日／5800円
4ブロック／シューティング



編集部にサンプルロムが到着。難易度は高いが、計算しつくされた完成度の高さは必見だ！

メトロイドプライム（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／シューティング



3D視点に生まれ変わったメトロイド。E3で一番人気だったその魅力は？ 情報が待ち遠しい。

スターフォックス（仮称）

任天堂／2003年4月未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング



画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。早く動くところが見たい！

機動戦士ガンダム（仮称）

バンダイ／2003年春／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

「ガンダム」単独でのゲームはGC初。ジャンルは3Dアクションシューティングとのこと。

チョロQ！

タカラ／12月未定／6800円
ブロック数未定／レース



100種類ものチョロQが登場。賞金を稼いで愛車をカスタマイズし、レースを勝ちぬこう。

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／レース



スターフォックスがナムコなら、こちらはセガが開発。アーケード版にも期待したいところ。

リッジレーサー 最新作

ナムコ／2003年3月未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

そういえば、GCは正統派のレースゲームがない。そういう点からも注目したいタイトルだ。

GT CUBE（仮称）

エム・ティー・オー／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

エム・ティー・オーが初のGCタイトルを発表。同社の看板タイトル、GTシリーズを投入だ。

グランド・ヒート

セガ／発売日未定／6800円
ブロック数未定／レース



スリリングは走りを要求される異色のレースゲーム。なかなか発売日が決まらないなぁ。

わいわいゴルフ

アイドス・インタラクティブ／11月28日／6800円
10ブロック／スポーツ



Cスティックでのスイング操作が特徴のゴルフゲーム。キャラやアイテムもかなり豊富だ。

NBAライブ2003

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月28日
6800円／ブロック数未定／スポーツ

NOW MAKING

発売日が決定！NBAのシーズン開幕に先駆けて遊べそうだ。3機種で同時発売されるぞ。

エヴォリューション スケートボーディング（仮称）

コナミ／12月12日／6800円
ブロック数未定／スポーツ

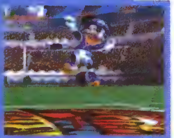


ダイナミックな演出が楽しめるスケボーゲーム。オリジナルのトリックコンボも作れるぞ。

↘カニベース、さらにはナツコさんまで発見されている。この他にもいろいろ隠れていそうなので、みんなで探してみよう。……まさかグルマン君とかはいないよなぁ。

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール

コナミ／12月12日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



ミッキーたちがアメフトに挑戦！ マジックアイテムを使えば、試合を有利に進められるぞ。

ディズニースポーツ：バスケットボール

コナミ／12月19日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



ディズニーキャラたちが3on3ルールのバスケで勝負！ スピーディな展開が楽しめそうだ。

エヴォリューション スノーボーディング(仮称)

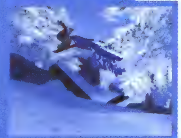
コナミ／2003年2月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



格闘要素を加えた過激なスノボーゲーム。華麗なトリックをキメつつ、ライバルに攻撃だ！

1080° GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



N64でも発売されたスノーボードゲーム。GCの機能を活かした、リアルな雪の表現に注目。

THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球(仮称)

コナミ／2003年3月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



仮称つきながらタイトル名が決定。野球中継の雰囲気を忠実に再現したリアル路線が特徴。

決定版！ニッポンプロ野球 ～水島野球オールスターズVSプロ野球～(仮称)

セガ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



山田太郎や景浦安武と、実名プロ野球選手が夢の競演！ 漫画の秘球や秘打も使えるようだ。

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



なかなか新情報が出てこない。『マリオサンシャイン』初登場のキャラたちは出るのかな？

マリオテニスGC（仮称）

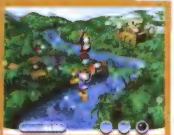
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



ゴルフ同様、こちらもしばらく情報がない。ニセマリオなんかが使えると面白そうだけど。

ズーキューブ

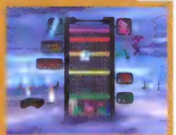
アクレイムジャパン／10月25日／5800円
2ブロック／パズル



同じ形のカプセルを並べ、中に閉じ込められた動物たちを救出するパズル。GBA版は発売中。

テトリスワールド

サクセス／11月1日／4800円
4ブロック／パズル



パズルゲームの代名詞「テトリス」がGCに登場。6つのモードで多彩な遊び方が楽しめるぞ。

ミスタードリラー ドリルランド

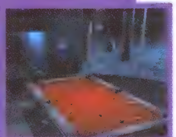
ナムコ／12月20日／6800円
3ブロック／パズル



今号の続報では2つのアトラクションを紹介。これまでにないギミックが用意されているぞ。

プールエッジ

メディアカイト／10月25日／6800円
1ブロック／テーブル



ボールの挙動からクッション処理、ラシャの摩擦まで再現。初心者向けのアシスト機能も。

マリオパーティ4

任天堂／11月8日／6800円
2ブロック／テーブル



おなじみの1本だが、デカチビシステムやエクストラモードなど、新要素もちゃんとあるぞ。

マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～

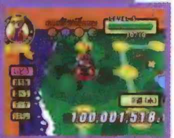
コナミ／11月21日／6800円
ブロック数未定／テーブル



『筋肉番付』シリーズから大幅にモデルチェンジ。コミカルな雰囲気のパーティゲームだ。

ドカポンDX―わたる世界はオニだらけ―

アスミック・エースエンタテインメント／11月未定／6800円
11ブロック／テーブル



各機種で根強い人気の「ドカポン」がGCにも登場。RPG要素を加えたボードゲームなのだ。

桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻

ハドソン／12月5日／6800円
ブロック数未定／テーブル



キングボンビーを超える究極のブラックボンビーとは!? 46ページでその御姿を拝めるぞ。

発売済みGCタイトルリスト

タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション				
スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1～6
BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
ボンバーマン ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
スターフォックスアドベンチャー	任天堂	'02年9月27日	6800円	3
RPG				
RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
ファンタシースターオンライン エピソード1&2	セガ	'02年9月12日	6800円	21～25
アドベンチャー				
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
シミュレーション				
キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	'02年9月12日	6800円	17
シューティング				
スター・ウォーズ ローグ スコードロンII	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	6800円	3
レース				
ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
18WHEELER	セガ	'02年9月12日	5800円	3
スポーツ				
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年11月15日	6800円	29
SSXトリッキー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年12月27日	5800円	5
ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4～44
NBAストリート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	5800円	10
NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年5月2日	5800円	49
実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	'02年9月19日	6800円	7
セガサッカースラム	セガ	'02年9月26日	5800円	6
パズル				
エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	'02年9月27日	5800円	4
テーブル				
ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
極 麻雀DXII～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
永世名人VI	コナミ	'02年9月26日	6800円	1
その他				
どうぶつの森＋	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

vol.78
2002
11/21

次号は vol.79 11月6日(水)に発売します

定価 **490円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

『ポケモン』『biohazard 0』発売カウントダウン

いよいよ実りの秋の到来です！ GCでは期待の『bio 0』や『ゼルダの伝説』が、GBAでも『ポケモン ルビー・サファイア』など、つぶよりソフトが勢揃い！ 恒例のインタビューには『逆転裁判2』のプロデューサー&ディレクターが登場します！次号もどうぞお楽しみに〜！

※予告の内容等は変更される場合があります。

EDITOR'S VOICE



編集後記

「もう一度、編集部に戻ってこいよ」。いつかそんな言葉がかけられる日が来ると信じていた。それほど、ちづるの文章や企画、そして僕の寝袋を無断で使うようなタフネスぶりが好きだった。でもそれは叶わぬ夢に。本当に無念(サオヘン)

前号から『マリオアドバンス3』の攻略本の作業との並行進行でかなりキツかったのだけれど、なんとか完成。一息つく間もなく、年末年始の特大号の仕込みに取り組まなければ!! 一風変わった付録企画も進行中みたいだし（高島）

嵐なんてまるでなかったのような、台風が過ぎ去った後の雲ひとつない青空。いつも、そんな青空を見ると、どこなく寂しい気持ちを感じていました。10年来の親友だった「ちづる台風」が去った今、より寂しく感じます（ケイ大佐）

GBA『ベストプレープロ野球』のCMに登場している、小倉優子さんの笑顔に心癒される毎日。vol.72で特集した「WE LOVE MARIO」の登場候補だったのに、当時はその魅力を見抜けなかった自分にかなり後悔。日々精進か!?(トランセル)

今年もキンモクセイの季節がやってきてしまった。去年はついぞ見られなかったけれど、電車の駅を1つ手前で降りたトコの公園に立っていました。というわけで秋の間は、てろてろと歩いてみようと思ってます（かややん）

数少ない休日には、プロレスファンの血が騒ぎ出す。ということで行ってきましたIWAジャパン代々木大会。え？ 面白かったかって？ …正直言うが、メインイベントで居眠りしたのは私の20年の観戦歴で初めてです（マッスル）

例年なら6月で終戦を迎えているところが、今年は夏休みが明けるまで楽しませてくれた阪神タイガース。今年の結果は4位とまずまずの成績。いまから来年が楽しみ！(『ベスプレ』で早くも来年の阪神を占っている本ちゃん)

今回はマンガを実験的にアニメ塗りっぽくしてみました。印刷されてみないと分からないけど、あんまり良くない感じがする…。なんだか物足りない。背景の処理なんかも、まだ試行錯誤中。恐ろしく作業時間の短縮にはなるのだが…(中植)

つらい時は、映画「フルメタルジャケット」を思い出すといいぞ。大抵の無茶と理不尽に立ち向かう気力が、もう、もりもりとわいてくる。まだ見たことない人は、とりあえずレンタルビデオ屋さんへ急げ!! （ハシモ）

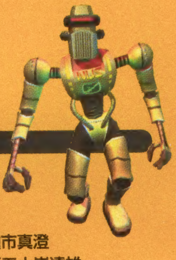
プラチナチケットの入手で運を使い果たしたのか、左手の小指打撲、買ったお弁当の中身が違う、タクシーのお釣りが1000円少ないなど、このところロクなことがない。早くラッキーだったころに戻りたいところ（岡ちゃんねる）

編集部へのおたよりのあて先は…	〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 **ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで**
E-mailでの投稿は…	「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp 「ニンドリ学園」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp
本誌の内容に関するお問い合わせは…	**TEL 03-3556-3313** 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒントについての質問にはお答えできませんのでご了承ください。



チラシの世界 #006
1992年 星のカービィ（GB）

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治



STAFF
スタッフ

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄
本多貴之／中植茂久
橋本慎也／岡本明徳
編集アシスタント 北山大輔／本郷公康／坂井一哉
編集協力 松本亮／北村光広／松村浩次
松本英明／成瀬史弥／大渕豊
尾関友詩（ユークラフト）
白石岳（アセンブル）／冠美花

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA／佐久間弘子
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぼっけ門
ORENGE SQUEEZE DESIGN
写真撮影 守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久／美鈴秋／はやのん
姫川明／記村隆鶴
広告 小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.78
2002年11月21日発行
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544 (販売業務)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株) アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287



NINTENDO GAMECUBE
MediaKite
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。日本商標登録第4503566号、第4468776号
Nd CUBE
本物を越えた、
リアルな体感ビリヤード!!
■1～2人用 /ビリヤード
Pool Edge
プール エッジ
リアルにシミュレートした究極のビリヤードゲーム!!
初心者も安心!『アシストモード』を搭載。
美しいグラフィックで描かれるバーやホール、水族館、軍事基地などの多彩なステージ。
ノリのいい実況中継、拍手や歓声があなたのプレイを盛り上げます。
10.25 ON SALE
¥6,800(税別)
12種類のトランプゲームが1つになった!
トランプやるならこれで決まり!!
CARD PARTY
カードパーティ™
「しんけいすいじゃく」「ババぬき(ジジぬき)」
「ダウト」「ドボン」「ページワン」「だいふごう」
「セブンブリッジ」「7ならべ」「29」「51」
「ブラックジャック」「ポーカー」
通信ケーブルを使えば、ソフト1つで、お友達4人まで一緒に遊べるお手軽対戦!!
ルールが分からなくても、用語説明&ルールブックをすぐに確認。
ちょっとひねった「オプションルール」で楽しさが広がります。
1～4人用 テーブルゲーム
10月25日発売 価格3,800円(税別)
クールでポップでパワフルなスパイアクションゲーム、GBAでここに復活!!!
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
TAITO
ELEVATOR ACTION OLD&NEW
エレベーターアクション オールド&ニュー
今冬発売予定
予価4,800円(税別)
株式会社 メディアカイト ©2002 NDCUBE Co.,ltd. ©2002 MediaKite ©1983,2002 TAITO CORPORATION
〒141-0031 東京都品川区西五反田1-3-8 五反田CSビル2F 03-5487-6022
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。 日本商標登録 第4470747号 実用新案登録 第1990850号
メディアカイトのホームページ http://www.media-kite.co.jp

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
vol.78

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成14年11月21日発行(毎月2回6日・21日発行)第7巻第13号(通巻78号)
発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●販売03-3262-7544 ●編集・広告03-3556-3288

定価490円
本体467円

T1127103110494

雑誌27103-11/21

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo

ニンテンドードリーム

DREAM

vol. 78



ゼルダ FF ポケモン 期待のRPG3連発!

MYCOM
毎日コミュニケーションズ